TSR™
Advanced Dungeons & Dragons®
3
NEL CASTELLO DI QUARRAS
advanced D&D
DOUGLAS NILES
Easley

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

3
Advanced Dungeons&Dragons®

Ad Allison
la cui prima parola è stata "dadi".

Prima ristampa, febbraio 1990
Seconda ristampa, novembre 1990

ISBN 88-7068-164-5
Titolo originale:
«Advanced Dungeons and Dragons® - Escape from Castle Quarras».
Prima edizione 1985: TSR, Inc. Lake Geneva.

1987: pubblicato in Italia da Edizioni E.L. S.r.l. - Trieste.
La traduzione è pubblicata con l'accordo di TSR, Inc..

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

NEL CASTELLO DI QUARRAS

DOUGLAS NILES

copertina illustrata da Jeff Easley
interno illustrato da Mark Nelson
tradotto da Elena Colombetta

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Fax 772214

Foglio d'Identità

NOME: Derek Shadowalker

Classe: Ladro

CARATTERISTICHE (7 punti)

Combattività	
Agilità	
Furtività	

ESPERIENZA

ENERGIA VITALE

20 + ______ = ______

EQUIPAGGIAMENTO

- ☐ Spada e fodero (contano per 2)
- ☐ Corda e grappino (contano per 2)
- ☐ Pugnale
- ☐ Filtro d'Invisibilità
- ☐ Gemma Preservatrice
- ☐ Mantello Protettivo

IL PERSONAGGIO

In questo libro sei Derek Shadowalker, ladro in pensione benché ancora nel fiore degli anni. Durante la tua carriera ti sei guadagnato l'eterna gratitudine dei cittadini meno fortunati di Quarras, ma il tuo nome riempie ancora di terrore i commercianti disonesti e i mercanti di schiavi.
Negli ultimi tempi hai condotto una vita relativamente tranquilla, nella tua villa isolata alla periferia della città, ma sai che tutto potrebbe cambiare se ti si presentasse qualcosa per cui valesse la pena di lottare . . .

IL GIOCO

Il tuo Derek Shadowalker sarà diverso da ogni altro perché sarai tu a crearlo.
All'inizio del libro troverai il **Foglio d'Identità** del personaggio: ti servirà ad annotare le caratteristiche di Derek Shadowalker.
Poiché probabilmente giocherai più volte, ti consigliamo di scrivere a matita, così potrai facilmente cancellare i dati precedenti ogniqualvolta vorrai giocare di nuovo. Se ne hai l'opportunità, puoi anche

fotocopiare il Foglio d'Identità o riprodurlo su un cartoncino o un foglietto.
Ora puoi completare l'identità di Derek Shadowalker, stabilendone i punti di forza e le debolezze. Sono già stati scelti il **nome** (Derek Shadowalker) e la **classe** (Ladro).
Prima di riempire il resto del Foglio, però, sarà meglio capire come funziona il punteggio.
Nel corso del gioco dovrai tenere sempre presenti tre cose sul Foglio d'Identità: **Energia Vitale**, **Caratteristiche** ed **Esperienza**.

ENERGIA VITALE

Nelle vesti di Derek Shadowalker possiedi una particolare forza iniziale, rappresentata dai punti di Energia Vitale (E.V.). Quando li esaurisci, il personaggio cessa di esistere e l'avventura finisce, anche se non hai portato a termine la missione.
Perdi punti ogni volta che in combattimento non riesci a colpire il nemico, mentre il suo contrattacco va a segno. In questo caso devi sottrarre dal tuo punteggio un determinato numero di punti, indicato nel testo.

Puoi perdere punti anche quando subisci attacchi di sorpresa o quando, per tua negligenza, non riesci a contrattaccare. In questo caso il **Danno** subito sarà specificato nel testo o dovrà essere calcolato lanciando un dado e sottraendo il punteggio ottenuto da quello dell'Energia Vitale.
Derek Shadowalker, ladro esperto, inizia l'avventura con 20 punti. Hai la possibilità di migliorare subito questo punteggio gettando un dado e sommando il risultato ottenuto ai 20 punti già in dotazione. Annoterai poi il totale nella casella "Energia Vitale" sul Foglio d'Identità. Se non sei soddisfatto del risultato perché hai ottenuto 1, 2, 3 o 4, puoi rilanciare il dado, ma questa volta *devi* accettare il risultato anche se è inferiore a quello precedente.
Abbi cura dei punti di Energia Vitale di Derek, ma non esitare ad impiegarli quando ti sembra che ne valga la pena.

CARATTERISTICHE

Ora devi determinare le Caratteristiche del tuo personaggio, quelle che ti permettono di aumentare le possibilità di successo sommando il punteggio di ogni singola Caratteristica a quello ottenuto tirando i dadi.

In questa avventura Derek ha 7 punti che puoi dividere a piacere tra le diverse Caratteristiche, tenendo presente che ciascuna di esse deve avere almeno 1 punto.
Le Caratteristiche di Derek Shadowalker in questo libro sono: **Combattività**, **Agilità** e **Furtività**.

Combattività

Questa Caratteristica aumenta le possibilità di vincere in combattimento. Quando affronti un nemico, lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è uguale o superiore a quello indicato nel testo, ce l'hai fatta!

Agilità

Questa Caratteristica aumenta le possibilità di riuscita in imprese che richiedono destrezza, abilità, agilità nell'arrampicarsi, velocità e così via.
Per usarla, getta un dado e somma il risultato ottenuto al punteggio di Agilità. Se il totale è uguale o superiore a quello richiesto nel testo, l'impresa è riuscita.

Furtività

Questa Caratteristica include tutte le tue abilità di ladro, ad esempio la destrezza nel nascondersi, nello scoprire trappole, nello scassinare serrature e così via.
Per usarla, lancia un dado e somma il risultato al punteggio della Furtività. Se il totale è uguale o superiore a quello indicato nel testo, hai superato la prova.

A differenza del punteggio di Energia Vitale, che può aumentare o diminuire nel corso del gioco, i punti attribuiti alle singole Caratteristiche rimangono invariati. Ma siccome puoi giocare più volte questa av-

ventura, potrai sperimentare varie combinazioni e verificare quale sia la più efficace.
Per Derek Shadowalker hai a disposizione 7 punti che puoi suddividere come meglio credi tra le tre Caratteristiche.
Devi solo ricordare di assegnare a ciascuna almeno 1 punto. Ora puoi riempire le caselle sul Foglio d'Identità. Tieni a mente che la suddivisione dei punti a tua disposizione ha un ruolo importante nel determinare l'esito della tua avventura, perciò scegli con cura!

ESPERIENZA

Come nella vita reale, l'Esperienza aumenta le possibilità di successo perché ti aiuta a capire la situazione e ad immaginarne le conseguenze. Nelle vesti di Derek Shadowalker cominci questa avventura con un punteggio di Esperienza che può variare da 1 a 6, a seconda dell'esito del lancio del dado. Puoi usare questi punti ad *ogni* lancio di dadi, per aumentare le probabilità di successo, ma una volta esauriti non avrai più possibilità di recuperarli.
Quando decidi di farne uso, devi decidere *in anticipo* quanti ne impiegherai; poi effettui il lancio dei dadi e aggiungi al risultato i punti di Esperienza stabiliti.
Che tu sia soddisfatto o meno dell'esito non ha importanza: i punti sono stati usati e devi sottrarli dal tuo punteggio di Esperienza.

Per determinare il punteggio iniziale di Derek Shadowalker, getta un dado a sei facce e annota il risultato nell'apposito spazio sul Foglio d'Identità. Se ottieni un numero uguale o inferiore a 4, puoi tentare ancora una volta la fortuna con un secondo lancio, ma questa volta *dovrai* accettare il risultato, anche se è più basso del precedente. Tieni presente che ad *ogni* lancio di dadi puoi impiegare punti di Esperienza per avere maggiori probabilità di successo, ma che una volta utilizzati essi vanno sottratti dal punteggio complessivo. Quindi, usa i punti di Esperienza con oculatezza, conservandoli per i momenti cruciali.

COMBATTIMENTO

A volte per scelta, altre per obbligo, dovrai affrontare svariati nemici: mostri, esseri umani, spettri. Per cominciare la lotta, getta due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Il testo ti dirà di quanti punti hai bisogno per colpire il mostro. La quantità di punti necessaria per vincere è proporzionale alla forza dell'avversario.
Se il totale ottenuto sarà sufficiente, potrai andare direttamente al paragrafo "vincente". Un punteggio insufficiente, invece, significherà che sarà automaticamente il nemico a colpirti, e ti verrà detto quanti punti di Energia Vitale dovrai perdere. Una volta esaurita l'Energia Vitale, sei morto e la tua avventura è finita.

EQUIPAGGIAMENTO

In questo libro avrai la possibilità di scegliere quale equipaggiamento portare con te nella tua avventura. Potrai utilizzare solo quattro oggetti, e dovrai effettuare una scelta molto accurata, in quanto essa potrà avere una notevole influenza sul successo o sul fallimento dell'impresa.
Gli oggetti sono elencati sul Foglio d'Identità, ma non sceglierli ancora. Ti verrà indicato nel testo quando sarà il momento opportuno per farlo. Tutti gli oggetti si possono usare ripetutamente, tranne il Filtro d'Invisibilità, di cui puoi servirti una volta sola.

GIOCARE SENZA DADI

Se non hai i dadi, puoi usare quelli stampati in alto sulle pagine di destra; apri una pagina a caso e sarà come lanciare due dadi.
Quando ti viene detto di lanciarne uno solo, guarda quello di sinistra, quando ti viene detto di lanciarne due, fai la somma di tutti e due.

Ora Derek Shadowalker, il tuo personaggio, è pronto ad iniziare l'avventura. Vai al paragrafo **1** e BUONA FORTUNA!

1

Stai camminando sul selciato senza far rumore, grazie ai tuoi stivali di morbido cuoio, attento a qualsiasi rumore o scena insolita. Ti trovi in una strada secondaria, in uno dei quartieri più tranquilli di Quarras, ma hai imparato comunque a stare sempre in guardia.

All'improvviso un trambusto nelle vicinanze attira la tua attenzione. Ti dirigi lentamente verso l'angolo più vicino, per sbirciare al di là di un edificio di pietra in rovina.

«Vi prego! Non ho fatto nulla!» senti gridare.

Inorridisci alla vista di un uomo trascinato fuori dalla sua casa da una coppia di orchi, orribili mostri la cui presenza è divenuta sempre più frequente nelle file della guardia civica.

«No, non dovete . . .» grida una giovane donna uscita di corsa dalla casa, tirando per un braccio uno degli orchi. Ma la malvagia bestia si gira e la getta a terra, trascinando poi il prigioniero verso un cellulare.

Stringi i pugni per la rabbia. Numerosi orchi dalla corporatura tarchiata tengono d'occhio la strada allo scopo di individuare eventuali fonti di difficoltà, e perciò comprendi che qualsiasi intervento sarebbe inutile.

Giri sui tacchi e con un vago senso di colpa riprendi il tuo silenzioso cammino attraverso la squallida città di Quarras. Incidenti come quello a cui hai appena assistito si verificano fin troppo spesso, e il tuo senso dell'onore ti dice che dovresti fare qualcosa al proposito.

«Psst . . . Derek! Derek Shadowalker!»

Una voce nell'ombra ti fa trasalire. Ti giri di scatto per vedere da dove provenga quel suono, impugnando il sottile pugnale che costituisce la tua unica arma.

«Bene, bene. Figuriamoci, il famoso Derek Shadowalker che si lascia cogliere di sorpresa da me!» esclama ridacchiando un vecchio mentre esce zoppicando dall'ombra.
«Chi sei?» chiedi, poiché l'improvvisa apparizione del vecchio ti insospettisce.
«Non ti ricordi di me, ragazzo?»
Finalmente lo riconosci. «Pieter Kallouw! Come stai? E Matrilla? Sei riuscito a non metterti nei guai con il re?»
Il vecchio ricomincia a ridacchiare, ansimando in maniera allarmante finché non riprende fiato. «Sì, Derek. Se tu non avessi "incontrato" l'uomo delle tasse, dopo che se n'era andato con i miei risparmi di una vita, oggi non sarei qui».
Sorridi per la gratitudine dimostrata dal vecchio, lusingato dalla sua lode discreta. Hai sempre dedicato la maggior parte del tuo tempo ad aiutare i cittadini meno fortunati di Quarras ad affrontare le difficoltà della vita.
Sei Derek Shadowalker, Ladro Maestro; hai avuto una carriera lunga e fortunata e ti sei guadagnato la fama di benefattore presso la povera gente di Quarras. Tuttavia, tra i malvagi commercianti e i mercanti di schiavi dell'affollata Silver Plaza sei considerato uno dei più temibili nemici della società. Ora ti sei ritirato, ed essendo ancora in buona salute e relativamente giovane, hai finalmente il tempo di goderti i frutti del tuo lavoro. Abiti in una villa isolata a diverse miglia dal castello, e conduci una vita tranquilla e rilassante.
Il vecchio ha l'aria stanca, ma la luce della saggezza gli brilla ancora vivace negli occhi. Ora però la sua voce si fa seria.
«Le cose vanno molto male, non è vero?» chiede, anche se la risposta è scontata.

«Ne convengo» rispondi. «Temo che il re abbia dimenticato le tradizioni della sua famiglia».
«Forse gli è stata sottratta la memoria» suggerisce Pieter.
Lo guardi sorpreso. «Di certo stai scherzando, Pieter. Come si può derubare un uomo della memoria?»
«Hai mai sentito parlare della Gemma di Illystia?» chiede il vecchio. Al tuo cenno di assenso prosegue: «Si dice che quell'infame pietra possegga immensi poteri malefici».
Il suo sguardo si perde in lontananza mentre seguita a ricordare.
«Quando il re ritornò dal suo viaggio alla ricerca della mitica gemma, era accompagnato dal diabolico stregone Kharseron. Poco dopo il suo rientro furono emanate le crudeli leggi che ora ci opprimono».
«Sostieni dunque che esista una connessione tra la gemma e l'improvvisa trasformazione del re, da benefattore in tiranno?» chiedi. «Ma come può una pietra avere una tale influenza su di un uomo?»
«Grazie alla magia!» La voce di Pieter trema per l'eccitazione. «Kharseron, lo stregone, si serve dei poteri della gemma per agire sull'anima stessa del re. Con l'aiuto di quella malefica pietra è in realtà Kharseron a governare Quarras! Il re è in balia dell'incantesimo della gemma. Kharseron ne utilizza i poteri per corrompere il nostro sovrano e indurlo a compiere azioni oscure ed innaturali. Puoi anche non crederci, Derek Shadowalker, ma sai che dico la verità» conclude semplicemente.
Benché la storia di Pieter ti sembri fantastica, ti rendi conto di crederci. Sono molte le prove che contribuiscono a convincerti. Nel corso di quest'anno il monarca di Quarras, re Kerral, è improvvisamente divenuto un crudele oppressore. Le sue punizioni prendono di mira non solo i colpevoli, ma anche gli

innocenti; le tasse continuano ad aumentare e centinaia di cittadini languono nelle segrete del massiccio Castello di Quarras. Il terrore serpeggia per le strade e le campagne.
Re Kerral salì al trono una decina d'anni fa e la sua fama di sovrano giusto e mite si diffuse rapidamente. Quarras era considerato un regno in cui la pace e la giustizia regnavano supreme, in primo luogo grazie alla guida illuminata del saggio re.
Poco più di un anno fa il re tornò da una spedizione al ghiacciaio di Izenthrall, accompagnato da una figura macilenta e giallastra. Il misterioso straniero fu presentato al popolo di Quarras semplicemente come Kharseron, nuovo consigliere del re.
Kharseron si insediò nel castello reale e da allora non si è mai avventurato fuori dalle imponenti mura della fortezza. Secondo certe voci le sue parole godono di eccessivo credito da parte del re, e gran parte dei mali che affliggono il regno sono stati attribuiti alle stregonerie del misterioso consigliere. Naturalmente queste voci circolano solo tra amici intimi; coloro che criticano il consigliere in pubblico generalmente svaniscono nel buio della notte e non si rivedono mai più per le strade di Quarras.
Queste riflessioni ti riportano al vecchio e alla sua ipotesi.
«Questa gemma . . .» chiedi lentamente, «è lo strumento di cui Kharseron si serve per tenere il re in suo potere?»
Il vecchio annuisce e il tuo pensiero va alla leggendaria Gemma di Illystia, come la pietra è comunemente chiamata. Obiettivo della spedizione del re ad Izenthrall, la gemma è di valore incalcolabile.
Grossa come un pugno, brilla di una luce interna, e coloro che la vedono ricordano quello spettacolo per il resto della loro vita.

Almeno questo è quanto hai udito, poiché non hai mai visto la pietra con i tuoi occhi. Pochi ne hanno avuto l'occasione, in quanto essa è custodita in una stanza in cima alla torre più alta del Castello di Quarras. Nelle notti senza luna uno spettrale bagliore azzurrino emana dalle anguste finestre della torre e nell'aria si avverte un gelo innaturale.
«E tu» continua il vecchio, fissando gli occhi nei tuoi, «sei l'unico a Quarras che possa rubare la Gemma di Illystia dalla torre e liberare il popolo dal giogo dell'oppressione».
Si tratta di ciò, dunque! pensi con un sussulto. Sai che non vi è ladro più abile di te a Quarras, tuttavia rubare la gemma costituisce una sfida di proporzioni inaudite. Il Castello di Quarras è circondato da un muro esterno, da un profondo fossato e da un muro interno. All'interno si snoda un labirinto di corridoi, cortili, mura addizionali ed edifici. La Torre della Gemma si trova proprio al centro del complesso.
D'altra parte il successo sarebbe molto gratificante. Le condizioni di vita dei contadini di Quarras sono tremendamente peggiorate nel corso di quest'anno: se tu riuscissi a liberare il re dal malefico incantesimo, migliaia di persone ne trarrebbero beneficio. Sai anche che la gemma vale molto oro, e tra le tue conoscenze professionali ci sono molti commercianti che potrebbero essere interessati ad un simile tesoro.
«Lo farò!» ti senti esclamare.
Il vecchio sorride, come se avesse sempre saputo quale sarebbe stata la tua risposta, poi riprende a parlare: «Ho studiato il castello. Conosco un paio di percorsi che permetterebbero ad un ladro abile come te di entrare indisturbato. C'è un'inferriata che chiude un passaggio sotto il fossato, e ti condurrebbe al di là del muro interno. Le pietre che la sostengono sono sconnesse e potresti rimuoverle facilmente. Poi

c'è una zona buia in un punto elevato del castello, dove potresti scalare gli spalti senza essere visto; le guardie sono certe che nessuno sarebbe in grado di scalare quella parte di muro. Si trova in una delle poche aree non protette dal fossato. Se ce la fai, tutta Quarras avrà con te un debito di gratitudine. Ma ti prego» aggiunge, «fai attenzione».
Devi riflettere sul modo di entrare nel castello. È meglio tentar di passare sotto il fossato, o scalare la parte più alta del muro, priva di difese?
Una volta presa questa decisione, devi scegliere l'equipaggiamento che porterai con te. Possiedi una serie di oggetti che si sono rivelati utili in altre avventure, ma sai che non puoi permetterti di prenderli tutti.
L'esperienza ti ha dimostrato che puoi prendere quattro di questi oggetti senza che ti siano d'impaccio. Devi scegliere tra i seguenti:

Spada e fodero (contano per due)
Corda e grappino (contano per due)
Pugnale
Filtro d'Invisibilità
Gemma Preservatrice (che ti permette di resistere ai veleni e a certi tipi di incantesimi)
Mantello Protettivo (che fa da armatura leggera)

Ricorda, puoi prendere solo quattro di questi oggetti. La spada e la corda contano entrambe per due poiché sono ingombranti e non permettono di muoversi con agilità.
Una volta scelto l'equipaggiamento e il piano per entrare nel castello, vai al paragrafo desiderato. Annota l'equipaggiamento che porti con te sul Foglio d'Identità.

Decidi di tentare questa notte stessa, aspettando soltanto il favore delle tenebre.
«Ti auguro buona fortuna» grida il vecchio mentre ti avvii per la strada, immerso nei tuoi pensieri. «So che mi sono rivolto all'uomo giusto!»
Prendi in considerazione le due vie di cui ti ha parlato il vecchio: l'inferriata che conduce sotto il fossato o l'alto muro sguarnito.
Nessuna delle due sembra essere superiore alle tue possibilità, ma quale offre la migliore occasione di successo? Se decidi di passare attraverso l'inferriata, vai al **78**. Se vuoi scalare il muro del castello, vai al **48**.

2

Sferri un pugno al mostro, ma questo, per una qualche forma di istinto animalesco, sembra prevedere l'attacco. Solleva infatti un braccio per deviare il tuo colpo invisibile. Poi, infuriato, ti assesta un colpo alla testa facendotela sbattere contro il muro. Per alcuni secondi tutt'intorno si fa buio.
Quando riprendi i sensi, ti ritrovi circondato da un gruppo di guardie dall'aria sospettosa. Ti fanno alzare bruscamente in piedi e ti accorgi di essere stato disarmato e di avere le mani saldamente legate dietro la schiena. Per di più ora sei di nuovo completamente visibile.
Le guardie non dicono nulla, ma ti spingono verso un edificio alto e imponente; lo riconosci per quello che ospita il Gran Salone del Castello di Quarras. Vai al **16**.

3

Battendo forte i piedi, ti spingi verso il rettile. Il gigantesco coccodrillo si lancia verso di te con le fauci spalancate, creando nell'acqua enormi ondate con la coda mostruosa.
Ti senti fissare dal suo occhio di rettile, freddo e inespressivo. Sai che quello è forse l'unico punto vulnerabile nel corpo squamoso della bestia, e con la spada lo colpisci violentemente. Il mostruoso coccodrillo balza indietro con un urlo, immergendosi nell'acqua.
Sperando che l'abbia fatto per mettersi al sicuro e non per prepararsi ad un altro attacco, ti giri e ti dirigi a nuoto verso la riva ancora lontana. Ricordi che lì si trova una serie di inferriate, che dal fossato portano alla città.
A metà strada senti un rumore alla tua sinistra. Ovviamente si tratta di un altro coccodrillo, in cerca di un bocconcino. Mentre il rettile si avvicina, osservi che non è grande quanto quello che hai mandato a fondo, anche se sembra molto più veloce.
Lanciandosi verso di te nell'acqua spumeggiante, il coccodrillo spalanca la bocca, aspettandosi una facile preda. Speri di avere l'opportunità di colpire anche questo mostro nell'unico punto debole.
Sai che ci vorrà un tempismo eccezionale, e la bestia ti si sta rapidamente avvicinando. All'ultimo momento ti getti di lato e meni un fendente con la spada. Nel medesimo istante il coccodrillo tenta di azzannarti al torace. Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 11 o più, vai al **74**. Se è 10 o meno, vai al **121**.

4

Le punte delle dita ti pulsano per il dolore, dovendo sostenere tutto il peso del corpo, ma in qualche

modo riesci a rimanere aggrappato abbastanza a lungo da trovare un appiglio con l'altra mano. In un attimo superi la parte più insidiosa del muro e raggiungi la salvezza sul davanzale della finestra.
Dai vetri emana una glaciale luminosità azzurrina; avverti un gelo innaturale nell'aria. Sfortunatamente il vetro è troppo appannato per permetterti di vedere all'interno.
Sollevando lo sguardo, tuttavia, ti accorgi che arrampicarsi per superare gli ultimi metri e raggiungere la cima sarebbe rischioso. Il parapetto si protende pericolosamente verso l'esterno, a circa trenta metri dal cortile sottostante. Sai di non poter rimanere per sempre su quel davanzale, e perciò devi decidere. Vuoi rompere il vetro e mettere in allarme chi o che cosa potrebbe trovarsi nella stanza, o vuoi tentare di scalare il parapetto e raggiungere la cima della torre?
Se decidi di rompere il vetro, vai al **99**. Se preferisci scalare il parapetto, vai al **116**.

5

Dalla finestra balzi fulmineo nella nera notte, tendendo entrambe le mani verso l'alto per raggiungere l'appiglio che potrebbe salvarti la vita.
Dietro di te il mostro di ghiaccio si lancia nel vano della finestra per catturarti, rompendo quel che resta del vetro nel vano sforzo di raggiungerti.
Al culmine del salto tocchi la pietra con le mani e le tue dita si chiudono istantaneamente sul parapetto freddo e duro della Torre della Gemma. Dondoli precariamente avanti e indietro mentre sotto di te il mostro urla per lo scorno.
Girando la testa, scorgi l'orribile figura che si contorce selvaggiamente nel vano della finestra, compiendo sforzi immani per prenderti. Mentre le sue fauci spaventose si avvicinano ai tuoi piedi sospesi nel vuoto,

ti sollevi per metterti fuori della portata del mostro. Ma la creatura di ghiaccio si è sporta troppo; un ultimo balzo la fa traballare e precipitare dal davanzale della finestra; volteggiando lentamente nell'aria va a schiantarsi sul selciato della corte sottostante, frantumandosi in migliaia di cristalli scintillanti.
L'entusiasmo ti dà la forza di sollevarti sul parapetto e di strisciare rapidamente sull'ampia piattaforma, raggiungendo la salvezza. L'aria sembra già meno fredda. Vai all'**83**.

6

Mentre la gargolla si prepara ad un altro rapido attacco, ti rendi conto di non aver portato armi. Gli artigli di pietra ormai ti afferrano alle spalle, prima che tu riesca a divincolarti; il mostro ti prende di peso con le braccia poderose e ti getta giù dal parapetto. L'ultima cosa che vedi sono le pietre del selciato che si avvicinano con spaventosa rapidità . . .

7

Guardandoti attentamente intorno sforzi la vista per penetrare l'oscurità, ma non vedi nemmeno un barlume di luce. Inizi ad annaspare nel buio con le mani.

Tastando le pareti, intuisci di trovarti in una stanza di forma quadrata. L'unica altra uscita sembra bloccata da una pesante cancellata di ferro. Comprendi che dovrai andartene da dove sei venuto e ti dirigi verso la porta.
All'improvviso il pavimento ti sprofonda sotto i piedi. Fai un balzo nella direzione in cui pensi si trovi la cancellata, lanciandoti nel vuoto mentre una nera voragine si spalanca sotto di te. Brancolando nell'oscurità riesci ad aggrapparti alle sbarre appena in tempo per non precipitare nel baratro sottostante.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità.
Se ottieni 7 o più, vai al **162**. Se ottieni 6 o meno, vai all'**88**.

8

Il tuo balzo disperato è troppo corto e non ti permette di raggiungere il cancello di ferro, così precipiti nell'oscurità attraverso il trabocchetto. Un istante dopo vai a sbattere su un duro pavimento di pietra.
Perdi 4 punti di E.V..
Ti rimetti in piedi a fatica e ti appoggi ad un'umida parete di pietra, gemendo per il dolore. Tutti i tuoi pensieri di fuga hanno lasciato il posto al puro istinto di conservazione.
Guardandoti lentamente intorno, cerchi di immaginare che cosa potresti fare. Vai al **134**.

9

Nella situazione in cui ti trovi, avresti un disperato bisogno della spada o anche solo del pugnale, ma sei stato tanto sciocco da non prenderli con te. Il mostro fa un passo avanti, scrutando sospettoso l'oscurità.
«Chi va là?» grida nuovamente.

Adesso alcune delle guardie nel cortile stanno venendo nella tua direzione, ma il mostro blocca ancora il vano della porta . . . o no?
Osservando attentamente ti accorgi che l'enorme mostro ha fatto un passo avanti, e ora una distanza di circa mezzo metro lo separa dall'intelaiatura della porta.
Ti viene un'idea audace, ma sarai abbastanza abile da metterla in pratica? Anche con l'aiuto dell'Invisibilità, ci sono scarse possibilità di svignarsela senza essere notato dalla guardia. Ma d'altra parte la tua fama di ladro si basa soprattutto sulla tua capacità di compiere imprese audaci.
Sogghignando giri cautamente attorno all'orco finché non ti ritrovi con la schiena appoggiata alla parete situata all'esterno della porta. Sempre con grande cautela inizi a strisciare dietro di lui.
Puah! pensi, quando una zaffata del forte odore emanato dal mostro ti colpisce le narici. Da quale porcile è uscito, questo qui?
Ad un tratto i tuoi stivali ancora umidi scricchiolano debolmente; ti irrigidisci. Sembra che il mostro non se ne sia accorto, ma comunque non si è mosso dalla porta.
Ora sei a metà del vano della porta; anche se non puoi vederti, sei sicuro che il tuo petto si trova a pochi millimetri dal braccio muscoloso del mostro. Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Furtività. Se il totale è 6 o più, vai al **177**. Se è meno di 6, vai al **49**.

10

Il grottesco mostro si gira all'ultimo momento e la tua lama gli rimbalza sul fianco senza ferirlo. Ma il suo feroce contrattacco ti manda lungo disteso sulla sommità dello stretto muro.

Perdi 4 punti di E.V., 3 se hai il Mantello Protettivo. Recuperato l'equilibrio, affronti nuovamente la gargolla. Vedi un altro varco nella sua difesa e con mossa fulminea meni un fendente.
Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 2 punti se hai la spada. Se il totale è 12 o più, vai al **136**. Se è 11 o meno, ripeti questo paragrafo.

11

Decidi che l'ombra della nicchia è più sicura di un duello con un esperto assassino, specialmente con il misterioso e potente mago Kharseron nelle vicinanze. Indietreggi, scomparendo nell'oscurità.
Un istante dopo l'assassino scosta la tenda, e la luce di una torcia illumina la nicchia; dopo un primo attimo di panico, ti convinci che quella luce è comunque insufficiente per uno che provenga da una stanza ben illuminata.
L'assassino avanza e lascia ricadere il tendaggio: riesci a malapena a distinguerne la figura mentre si dirige verso la porta.
Ad un tratto si blocca.
Un brivido ti corre lungo la schiena mentre rifletti su cosa può averlo indotto a fermarsi. All'improvviso ricordi: quando sei entrato nella nicchia hai dimenticato di chiudere la porta!
Tu e l'assassino passate all'azione simultaneamente. Sguaini fulmineo la lama, ma l'assassino è troppo veloce. Fa una capriola all'indietro degna di un acrobata e va a finire nel tendaggio, mentre la tua lama taglia l'aria.
In un attimo l'infido sicario balza in piedi, si libera dal tendaggio e ti affronta con un micidiale pugnale ricurvo, lungo quasi quanto una daga.

Con la lama sguainata, esci dalla nicchia. Nessuno dei due può più attaccare di sorpresa e perciò vi studiate a vicenda.
L'uomo, come puoi vedere dalla nera cintura che porta intorno alla vita, è un assassino professionista, ma la lama affilata che brilla nella tua mano lo induce a fermarsi. Ti gira cautamente intorno, cercando un varco nella tua difesa. Fa una finta che pari abilmente, ma anche il tuo contrattacco viene parato.
Ora il duello si sta facendo molto serio; l'assassino infatti si lancia in avanti menando un pericolosissimo fendente, ma tu riesci ad evitarlo balzando all'indietro dopo avergli lasciato un sottile segno rosso sulla guancia.
Il suo lungo pugnale ti sfiora il volto con un sibilo, e ora noti per la prima volta una sostanza gommosa trasparente sulla lama. Il pugnale è avvelenato!
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 11 o più, vai al **201**. Se è 10 o meno, vai al **111**.

12

La lama del tuo avversario sibila proprio sopra la tua testa: forse perderai qualche capello, ma per questa volta lo scalpo è salvo!
Tocca a te, ora: ti alzi di scatto e affondi la lama nel corpo della guardia, che si accascia con un gemito. Resti un attimo immobile, per sentire se il rumore del combattimento non ha messo in allarme qualcuno. Nulla. Vai al **166**.

13

Il chiavistello si apre dolcemente al tuo tocco esperto. Mentre rimetti gli attrezzi al loro posto, nella cassetta, fai attenzione ad eventuali rumori provenienti da dietro la porta, ma non senti nulla.

A poco a poco apri il massiccio portale che, con tuo grande sollievo, gira silenziosamente sui cardini ben oliati. Non si vedono luci, ma si odono voci sommesse. Quando la porta si apre del tutto, scopri che conduce ad una nicchia buia, chiusa ad un'estremità da un pesante tendaggio dalle cui fessure trapela la luce delle torce. Dalle voci intuisci che ci sono due uomini nella stanza dietro la tenda. Parlano sottovoce, come se non volessero farsi sentire. Ti avvicini alla tenda per origliare.

«L'opera della gemma si è quasi compiuta!» gongola qualcuno ansimando.

«E presto il regno sarà vostro!» ribatte un'altra voce, facendoti pensare ad un cane che cerchi di compiacere il padrone.

«Domani all'alba, mio fedele Phylio, affonderai il pugnale avvelenato nelle costole del re!» riprende la prima voce.

Non osi quasi respirare, per timore di tradire la tua presenza; ad un tratto nel tessuto della tenda noti un forellino, da cui filtra un po' di luce. Avvicini cautamente l'occhio all'apertura.

«Ogni vostro desiderio è un ordine, padrone» dice quello di nome Phylio; sta tastando avidamente la borsa tintinnante che porta al fianco, e ti ricorda una donnola pronta all'attacco. Intorno alla vita porta la cintura nera della Gilda degli Assassini.

L'altra figura torreggia sul compagno, e neppure l'ampio mantello riesce a celarne l'estrema magrezza. Immerso nei suoi pensieri, l'uomo si gira verso di te e tu riconosci il volto sinistro di Kharseron, il mago di corte!

«Bada a non farti vedere quando esci» ordina il perfido mago, lasciando la stanza con incedere altezzoso.

Phylio si guarda intorno furtivo e poi si dirige pro-

prio verso la tenda dietro la quale sei nascosto! Ti rendi conto che tra un momento la scosterà.
Dai una rapida occhiata in giro. La nicchia in cui ti trovi è buia e profonda. Hai buone possibilità di nasconderti nell'ombra, da una parte o dall'altra. Tuttavia, se vieni scoperto in uno spazio così ristretto, finirai per combattere molto svantaggiato rispetto al tuo avversario.
L'alternativa sarebbe di attaccare il viscido assassino di sorpresa, mettendolo a tacere prima che possa chiamare aiuto. E devi decidere immediatamente, poiché si trova proprio dietro la tenda! Se decidi di attaccare l'assassino, vai al **36**. Se decidi di restare nascosto, vai all'**11**.

14

Sei quasi riuscito a scavalcare il cane senza svegliarlo, e stai per tirare un sospiro di sollievo, quando il mostruoso animale decide improvvisamente di girarsi. Con un fruscio di paglia finisce contro di te, cosicché perdi l'equilibrio e gli cadi addosso.
In un coro terrificante di ringhi, latrati e imprecazioni riuscite a staccarvi e a saltare in piedi. Il cane così sembra ancora più grosso: naturalmente è stato messo lì di guardia proprio per la sua ferocia.
Hai solo pochi istanti per queste riflessioni, prima che il cane ti salti alla gola. Il poderoso animale si avventa su di te, ma sei abbastanza rapido da evitarlo.
Il cane si gira e ti fissa minaccioso; un sordo brontolio proviene dal suo torace cavernoso. Ti si avvicina più cautamente, ora, ma capisci che intende comunque tornare all'attacco.
Tenendo la spada puntata davanti a te, arretri verso il sicuro rifugio del corridoio. Il cane ti segue col pelo ritto, digrignando i denti.

All'improvviso ti salta di nuovo addosso. Di certo non è la prima volta che affronta uno spadaccino, in quanto riesce ad evitare facilmente il tuo primo colpo frettoloso. Continua ad avvicinarsi e tu hai soltanto un'ultima possibilità di colpirlo prima che ti afferri con le sue zanne spaventose.
Lancia due dadi. Somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività, aggiungendo 1 punto se hai la spada. Se il totale è 10 o più, vai al **141**. Se è 9 o meno, vai al **97**.

15

Accidenti! Per un attimo ti lasci quasi prendere dal panico, perché sei certo che il mago si è accorto della tua presenza. Ma quell'attimo passa in fretta e Kharseron si avvia verso una botola, che si apre nella piattaforma in cima alla Torre della Gemma. Apre il portello e dall'ambiente sottostante si spande una fredda luce azzurrina. Lo stregone inizia a scendere una scala che porta giù nella torre. Se desideri puoi attaccarlo di sorpresa, prima che pronunci un incantesimo che probabilmente segnerebbe la tua fine. Dopotutto, uno degli scopi della tua missione è quello di liberare il re dal dominio di quel diabolico mago.
Ma i poteri di Kharseron sono leggendari, e non sei sicuro di riuscire a distruggerlo. Non è detto che questa sia l'occasione giusta per scoprire se sei in grado di farlo.

Se vuoi assalire il mago alle spalle, vai al **123**. Se decidi di aspettare per vedere che cosa succede, vai al **58**.

16

Il massiccio portale del Gran Salone si apre pesantemente verso l'esterno, mentre ti avvicini scortato dalle guardie silenziose. I loro stivali rimbombano lungo il corridoio dall'alto soffitto.
Alla fine ti fanno entrare nella sala delle udienze; di solito è riservata al re, ma ti rendi conto con sgomento che la figura macilenta e sinistra, appollaiata sull'alto trono come un avvoltoio, è quella del malvagio stregone Kharseron.
La sua pelle giallastra ti ricorda il freddo ventre di un serpente, e lo sguardo maligno dei suoi occhietti scintillanti ti segue attentamente mentre avanzi spinto dalle guardie.
«Il re ha affidato a me tutte le udienze!» dice, con una voce stridula che mette i brividi. Poi si rivolge alle guardie: «Perché avete portato qui quest'uomo?»
Brevemente una delle guardie fa il resoconto della tua cattura. Lo stregone ti osserva attentamente e, mentre ascolta il racconto della guardia, negli occhi neri gli brilla una luce maligna.
«È solo un ladro» dichiara infine. «Lasciatelo riflettere sui suoi errori nelle segrete del castello».
Le parole del mago ti risuonano nelle orecchie mentre le guardie ti portano via. Passi attraverso una lunghissima serie di porte di ferro, ognuna apparentemente un po' più scura della precedente.
Alla fine le guardie si fermano davanti ad una porticina nera. Quando la spalancano, i cardini arrugginiti cigolano e una zaffata di odore di muffa e di morte ti travolge mentre vieni spinto all'interno. Inciampi nella profonda oscurità e cadi, graffiandoti il naso sul

gelido pavimento di pietra: e il pensiero di essere giunto nel luogo in cui passerai il resto della tua vita ti fa gelare il sangue.

17

Ti lanci all'attacco, ma il pavimento ghiacciato ti tradisce ancora una volta. La lama colpisce il mostro di punta ma lo scalfisce soltanto, senza procurargli seri danni. La creatura balza verso di te con sorprendente rapidità, spalancando la bocca. Sapendo di non poter evitare l'attacco, ti ritrai; a pochi centimetri dal tuo petto, l'essere si blocca. Prima che tu possa reagire, un soffio d'aria gelida scaturito dall'apertura che ha nel volto ti solleva e ti manda a sbattere contro la parete di ghiaccio, facendoti momentaneamente perdere i sensi.

Se non hai la Gemma Preservatrice, perdi 5 punti di E.V.. Se ce l'hai, ne perdi soltanto 3.

Facendo uno sforzo per riprenderti, ti giri su un fianco e balzi in piedi. Il mostro riprende a scivolare verso di te ma tu brandisci nuovamente l'arma, deciso a lottare fino all'ultimo per sopravvivere.

Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 1 punto se usi la spada. Se il risultato è 11 o più, vai al **110**. Se è 10 o meno, ripeti questo paragrafo.

18

Non puoi permetterti di perdere anche quest'occasione. Trai un profondo respiro e ti precipiti alle spalle di Kharseron attraverso la botola.

Allarmato dal rumore, il mago si gira e balza di lato per evitare il tuo fendente, e l'impeto del tuo assalto vi manda entrambi a terra lunghi distesi. Ti rialzi immediatamente, ma il pavimento scivoloso ti fa quasi cadere un'altra volta. Ti prepari ad un nuovo

attacco, ma il mago pronuncia una formula che di certo preannuncia un terribile incantesimo.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 8 o meno, vai al **92**. Se è 9 o più, vai al **34**.

19

Balzando di lato, in un tentativo disperato, eviti per un pelo le spade delle due guardie. Trascinate dal loro stesso impeto, le due guardie finiscono a terra come birilli mentre tu rotoli tra le loro gambe.
«Maledizione!» tuona uno dei due, quando l'altro gli cade addosso.
«Fai attenzione, imbecille!» grida l'altro.
Ti rimetti in piedi dietro di loro e vedi che la via verso il fossato è libera, ora. In pochi secondi raggiungi l'orlo e scivoli giù lungo la sponda fangosa.
Mentre le guardie sono ancora impegnate a districarsi, svanisci nella galleria che conduce sotto il muro.
Col cuore che martella ti precipiti lungo la galleria umida e buia. La distanza affievolisce sempre più i passi dei tuoi inseguitori, e all'alba arrivi a casa sano e salvo, anche se esausto per la fuga.
Dovrai rimandare la tua missione al Castello di Quarras ad un'altra notte, ma ora sei ben consapevole dei pericoli che ti attendono.

20

Decidi di seguire la strada presa dal mago e ti avvii lungo il corridoio di sinistra. Appena entrato noti la bella tappezzeria alle pareti e il lucido pavimento di legno. Che lusso!
Luminose lanterne, che bruciano olio prezioso, sono poste in alto lungo le pareti, a una decina di metri l'una dall'altra. Al centro il soffitto a volta raggiunge almeno i sei metri d'altezza.
Ma c'è qualcosa che ti preoccupa: non esistono nascondigli. Se dovesse arrivare qualcuno saresti quasi certamente scoperto, e la prospettiva non ti rallegra.
Davanti a te il mantello ondeggiante del mago ti indica la strada ad ogni svolta del labirintico corridoio. È difficile non farsi vedere, perché devi seguire Kharseron da vicino, in modo da non perderlo di vista dietro un angolo o una svolta.
Ma non puoi permettere che queste preoccupazioni interferiscano con la tua missione, e così continui a seguire il mago. Perlomeno i lunghi corridoi ti permettono di mantenere una certa distanza.
All'improvviso vedi il mago prendere una svolta e subito dopo ne perdi le tracce. Correndo più in fretta che puoi, svolti un altro angolo e ti ritrovi davanti Kharseron, immerso nei suoi pensieri, a una decina di metri da te, e ti nascondi di nuovo nell'ombra, aspettando che prosegua il cammino.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Furtività. Aggiungi 2 punti se hai con te la Gemma Preservatrice. Se il totale è 6 o meno, vai al **182**. Se è 7 o più, vai al **98**.

21

Dopo averti trascinato per un po' lungo un corridoio, le guardie ti spingono attraverso un'ampia porta in una specie di sala d'attesa.
Due di esse rimangono a sorvegliarti, mentre le altre due si allontanano per fare rapporto.
Le guardie rimaste con te sembrano annoiate e distratte, e così hai la possibilità di darti da fare con le corde. In pochi istanti riesci ad allentarle tanto da liberarti le mani.
Ti guardi intorno furtivamente. Le due guardie non ti prestano molta attenzione. La porta da cui sei entrato è chiusa, ma non c'è traccia di chiavistello. Pensi di tentare la fuga da quella parte? Se sì, vai al **93**. Se vuoi restare a vedere che cosa succede, vai al **185**.

22

Ancora una volta la tua lama va a segno, tagliando via un altro pezzo di ghiaccio dallo spaventevole corpo del mostro. Contemporaneamente però l'orribile creatura emette un soffio di aria gelida che ti colpisce ad un fianco e ti fa perdere l'equilibrio.
Barcolli, scivoli e cadi pesantemente sul pavimento, ma il mostro deve badare alla propria ferita e si ritrae, senza approfittare della tua vulnerabilità.
Se hai la Gemma Preservatrice, perdi 2 punti di E.V.. Se non ce l'hai, ne perdi 4.
Balzi rapidamente in piedi e ti prepari all'attacco. Il mostro, pur gravemente ferito, sembra ancora in forze e getta indietro la testa, pronto ad emettere un altro soffio gelido.
Tuttavia sei tu a prendere l'iniziativa, questa volta. Il mostro è troppo lento nell'abbassare il capo e la tua lama ricade sullo squarcio fumante che avevi aperto poco prima nel suo corpo di ghiaccio.

Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 1 punto se usi la spada. Se il totale è 10 o più, vai al **167**. Se è 9 o meno, vai al **72**.

23

Ti infili rapidamente nello stretto passaggio tra due edifici: l'ombra dovrebbe offrirti una buona protezione in quello spazio buio. Ma l'oscurità si rivela fin troppo fitta; infatti ti impedisce di vedere un gradino che sporge dal piano stradale. Inciampi nell'ostacolo e cadi lungo disteso, sbattendo rumorosamente su una piattaforma di legno.
«Che succede?» grida qualcuno.
«Il rumore viene di là!» gli fa eco un altro.
Sentendo le guardie gridare, capisci di essere stato scoperto. Ti alzi in piedi e ti insinui ancor più in profondità nel passaggio.
Dopo pochi passi però vai ad urtare contro un muro di pietra e indietreggi barcollando. Prima che tu abbia modo di riprenderti, vieni catturato da un gruppo di robuste guardie. Ti legano velocemente le mani dietro la schiena e due di esse ti afferrano per le braccia e ti portano via. Ben presto i rumorosi cancelli del Castello di Quarras si aprono davanti a te, anche se non era questo il modo in cui avevi intenzione di entrare. Vieni trascinato di mala grazia attraverso alcuni ampi cortili finché ti trovi di fronte al più grande edificio che tu abbia mai visto.
Capisci che ti stanno conducendo al Gran Salone del Castello di Quarras. Vai al **16**.

24

Con un fendente penetri nella difesa della guardia, che paga il suo errore crollando al suolo con un gemito sordo.

L'altra guardia indietreggia, agitando la spada. Ti prepari a parare i colpi con la tua lama macchiata di sangue, ma sfortunatamente quel sangue rivela la tua posizione.
«Lo vedo!» grida la guardia.
Le altre guardie si precipitano immediatamente sul posto. Tra pochi istanti sarai completamente circondato. Hai solo un attimo per reagire, ma è sufficiente.
Assali la guardia con una serie di colpi fulminei, cosicché essa, impossibilitata a vederti, indietreggia. Finalmente vedi un varco nella sua difesa e colpisci.
Se il colpo va a segno, avrai via libera! Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 1 punto se usi la spada. Se il totale è 10 o più, vai al **39**. Se è minore di 10, vai all'**85**.

25

Decidi di seguire la galleria alla tua destra; sul fondo c'è dell'acqua che, dopo circa tre metri, ti arriva alla vita, ma non sembra che proseguendo diventi più profonda.
Questo passaggio è molto più stretto di quello che hai appena lasciato, e il soffitto è molto più basso. Anche se l'acqua raggiunge al massimo il metro, ti trovi a doverti immergere per evitare le travi pericolanti di legno marcio del soffitto.
Ben presto non vedi più la luce della luna filtrare dall'inferriata dietro di te. Prosegui a tentoni lungo la parete della galleria, sguazzando nell'acqua.
All'improvviso le pareti del tunnel si interrompono da entrambi i lati; evidentemente ci sono dei corridoi che si diramano a destra e a sinistra. Dopo una cauta indagine scopri che il corridoio da cui sei arrivato continua dopo un'interruzione di un metro circa.

Decidi di andare avanti dritto, e oltrepassi diversi corridoi che si dipartono sia a destra che a sinistra, esattamente uno di fronte all'altro. La galleria sembra andare leggermente in salita, poiché ora l'acqua ti arriva soltanto al ginocchio. Finalmente vedi una luce davanti a te e con tuo grande sollievo giungi in un'ampia sala, fiocamente illuminata dalla luce della luna che filtra da una grata a circa sei metri sopra di te.

Ti guardi intorno, cercando di capire il perché di tutti quei corridoi. Ce ne sono alcuni anche in questa grande sala, ma dopo un rapido sopraluogo capisci che si tratta semplicemente di nicchie, ciascuna profonda tra il metro e il metro e mezzo.
Ad un tratto scorgi qualcosa che ti fa gelare il sangue.
Da una angusta nicchia ti fissa un teschio ghignante. Sconcertato fai un balzo indietro e, guardandoti nervosamente intorno, noti per la prima volta che tutte

le nicchie ospitano ossa polverose. Evidentemente ti trovi in una specie di cimitero; non sei superstizioso, ma questa cripta tetra e umida ti fa sentire a disagio. Ad un tratto senti un tonfo dietro di te . . . vai al **37**.

26

La tua lama affilata penetra ancora una volta nel corpo della gargolla. La creatura indietreggia rapidamente, rotolando sulla schiena. Si agita per qualche istante, nel vano tentativo di rialzarsi, poi si irrigidisce.

Esausto rimani in piedi vicino al mostro, con il cuore che ti martella e il respiro affannoso per lo sforzo richiesto da quella lotta selvaggia.

Poi senti altri rumori minacciosi. Passi pesanti nel cortile sottostante annunciano la presenza di diversi uomini armati.

Ti getti ventre a terra restando nascosto nell'ombra, sperando che il tuo duello con la gargolla non abbia messo in allarme le guardie. Ma con tuo grande sollievo proseguono per la loro strada, allontanandosi dalla scena del duello. Evidentemente si tratta soltanto di una ronda. Vai al **197**.

27

Devi reggere tutto il peso del corpo con la punta delle dita, mentre tenti di issarti per superare gli ultimi centimetri e trovare un altro appiglio.

Ma la stanchezza accumulata durante questa lunga notte, oltre al dolore e all'indebolimento provocati dalle ferite non si possono vincere. Senti le dita staccarsi ad una ad una e precipiti dall'alto del muro.

È l'inizio dell'ultimo viaggio di Derek Shadowalker, Ladro Maestro di Quarras . . .

28

Decidi di restare immobile e di aspettare l'occasione per attraversare il cortile indisturbato. Una volta nascosto nell'ombra dell'edificio, dovresti essere al sicuro.

Le due guardie che hanno scoperto le tue tracce si sono fermate, confuse, a parecchie decine di metri di distanza. Confabulano sottovoce, scrutando perplesse l'oscurità.

«Ehi, gente!» grida all'improvviso uno degli inseguitori. «Abbiamo trovato delle orme!»

«Sparpagliatevi e venite da questa parte» continua l'altro. «Sta accadendo qualcosa di strano, qui».

I soldati riuniti attorno al fuoco obbediscono e iniziano ad attraversare il cortile. Per tua fortuna, non dovrebbero passarti vicino.

Mentre le guardie attorniano i due che avevano scoperto le tracce, fai dietro-front e scivoli verso gli edifici situati all'altra estremità del cortile. Ti nascondi nell'ombra e tiri un sospiro di sollievo: di fronte a te ci sono parecchie porte di legno, ma nessuna è dotata di chiavistello.

Poiché sembrano quasi tutte uguali, decidi di aprire la più vicina. Ti fermi fuori della porta e ti guardi attorno cautamente. Le guardie sono ancora intente ad esaminare le tue orme fangose, e non hanno ancora iniziato a perlustrare il cortile.

Ma proprio mentre stai per aprirla, la porta si spalanca di colpo verso l'esterno e ti prende in piena faccia. Mentre indietreggi barcollando e comprimendoti il naso per il dolore, vedi uscire un grosso orco, che indossa l'uniforme della Guardia Reale.

«Chi va là?» grugnisce, poiché ti sente, ma non riesce a vederti.

Il mostro scruta intorno a sé con gli enormi occhi iniettati di sangue, in cui balena uno sguardo mali-

gno, e arriccia il grugno per il disappunto. Anche in quella luce fioca le zanne affilate sembrano brillare di una luce sinistra.
L'orco insospettito blocca completamente la porta. Noti che alcune guardie stanno già guardando dalla tua parte. Ti chiedi se sei in grado di prendere il mostro di sorpresa, e di immobilizzarlo per il tempo necessario ad entrare nell'edificio.
«Che succede?» grida una delle guardie dal cortile. Non ti resta molto tempo, ormai.
Se hai un'arma e vuoi prendere l'orco di sorpresa, vai al **125**. Se non hai armi ma vuoi cercar di passare dietro l'orco, vai al **9**. Se decidi di andartene di nascosto, evitando qualsiasi incontro, vai al **163**.

29

Stai per colpire l'orrendo volto dello zombi, ma scivoli sul fondo coperto di fango. Cadi in avanti nell'acqua nera e vedi la lama tagliare l'aria mentre lo zombi si scansa.
Contemporaneamente senti una fitta bruciante alla schiena; ti giri e vedi l'altro zombi ritrarre gli artigli insanguinati.
Perdi 3 punti di E.V., 2 se hai il Mantello Protettivo. Ti giri di scatto per fronteggiare i due mostri, ma hai perso molto sangue e sei troppo debole per continuare a combattere. Sai tuttavia di non avere altra scelta, così raduni le forze per affrontare un altro assalto. Gli zombi seguono lo stesso schema d'attacco, portandosi ai lati della sala e cercando di prenderti uno da una parte e uno dall'altra.

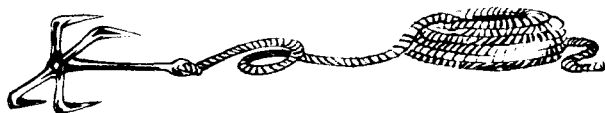
Ancora una volta dovrai affidarti alla velocità e alla fortuna per fermare uno dei mostri prima che l'altro possa colpirti.
Cerchi di piantare bene i piedi questa volta, ma sai che non puoi contare molto sul pavimento scivoloso di questa sala. Non ti resta altra possibilità che confidare nella tua buona stella e attaccare.
Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 9 o meno, ripeti questo paragrafo. Se è 10 o più, vai al **174**.

30

Maledicendo la tua scarsa previdenza, ti rendi conto di quanto sarebbero stati utili la corda e il grappino per scalare un muro così alto. Scoraggiato, cerchi di valutare le diverse possibilità che ti si offrono. Naturalmente potresti sempre cambiare idea e tentare di passare per l'inferriata dall'altra parte del castello. Oppure potresti tornare a casa a prendere gli attrezzi per la scalata, ma perderesti tempo prezioso.
Ti rimetti a studiare il muro, quasi cercando l'ispirazione, e noti che è solcato da una rete di crepe e spaccature. Anche se non sarà facile, è possibile che tu trovi appigli sufficienti per arrivare fino in cima senza corda.
Naturalmente si tratta di un'impresa estremamente rischiosa. Se dovessi cadere dall'alto del muro, sarebbe quasi certamente la tua fine. Ma le ore passano, e rimandare la decisione non servirebbe a nulla. Che cosa pensi di fare?
Se scegli di tornare a casa a prendere corda e grappino, vai al **77**. Se decidi di girare attorno al castello ed entrare attraverso l'inferriata, vai al **195**. Se invece vuoi scalare il muro senza l'aiuto della corda e del grappino, vai al **90**.

31

Scivoli lestamente lungo la base del muro, ansioso di sottrarti alla vista delle guardie. All'improvviso urti contro qualcosa e cadi a terra lungo disteso.
Un'intera rastrelliera piena di strumenti da fabbro ferraio ti crolla addosso, con un fracasso infernale. Balzi in piedi imprecando contro la tua goffaggine, mentre le due guardie si precipitano verso di te lanciando l'allarme.
Sul pavimento scorgi alcune spade, evidentemente cadute dalla rastrelliera. Puoi prendere la tua o, se non l'hai portata, utilizzare una di quelle che hai fatto cadere. In ogni caso sembra proprio che dovrai batterti.
«Ehi, tu!» grida una delle guardie. «Resta dove sei!»
L'altra guardia si avventa su di te con la spada sguainata, ma si ferma a qualche metro di distanza. Senti già delle grida provenire da altre parti del castello. La tua mente è in tumulto. Non sarebbe più saggio arrendersi, ora, visto che tutto è contro di te?
Se decidi di combattere, vai all'**87**. Se pensi di doverti arrendere, vai al **145**.

32

Ti giri e ti dirigi verso l'inferriata con passo malfermo. La melma ti impedisce di camminare e la scarsità di ossigeno ti toglie il respiro.
Getta un dado a sei facce. Aggiungi 2 punti se hai con te la Gemma Preservatrice. Se il totale è 5 o più, vai al **109**. Se è 4 o meno, vai al **95**.

33

Impugnando saldamente la spada rifletti sulla situazione in cui ti trovi. Non hai speranza di uscire dal trabocchetto, situato a poco meno di 4 metri sopra di te. Dunque sembra che l'unica alternativa sia quella di esplorare la zona inferiore.
Strisciando una mano contro la parete, ti avvii nel buio. All'improvviso ti trovi davanti una lunga scala che sprofonda ulteriormente nel terreno, e per poco non perdi l'equilibrio.
Poco prima di scendere, senti uno scricchiolio soffocato sopra di te, seguito da uno scatto: qualche misterioso meccanismo ha appena fatto richiudere la botola.
Procedendo cautamente lungo la scala, conti dodici gradini prima di ritrovarti su una superficie piana. Sul pavimento ci sono spesso pozzanghere d'acqua stagnante, il che ti fa pensare che la galleria in cui ti trovi sia posta a notevole profondità nel sottosuolo.
Percorri alla cieca la galleria per circa un'ora, e ben presto scopri di essere finito in un vero e proprio labirinto di scale e gallerie che si intersecano tra loro. Speri di non aver girato in tondo, ma non hai modo di sapere che direzione hai preso. Vai al **108**.

34

La tua lama colpisce il crudele mago in pieno petto. Kharseron non porta armatura, ma la punta dell'arma rimbalza su di lui come se indossasse una corazza a piastre.
Nonostante ciò la violenza del tuo fendente deve averlo stordito, perché scuote la testa come intontito. Ovviamente la formula che stava per pronunciare è stata annullata.

Approfittando del vantaggio ti prepari ad attaccare ancora, ma lo stregone si riprende in fretta e formula un nuovo incantesimo.
Riuscirai a fermarlo?
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 8 o meno, vai al **92**. Se è 9 o più, vai al **176**.

35

Ti mancano pochi centimetri per raggiungere la cima del muro, ma quella breve distanza è sufficiente a determinare il fallimento della tua impresa. Precipiti a terra, e quando ti rialzi sei circondato dalle spade delle guardie che hanno appena scoperto i loro compagni feriti.
«Mi arrendo» dici con voce flebile, e alzi le mani.
Le guardie ti afferrano rudemente e ti legano le mani dietro la schiena. Subito dopo ti spingono verso il Gran Salone del Castello di Quarras. Vai al **16**.

36

L'assassino tende la mano per scostare la tenda, ma tu sei più veloce. Strappando il tessuto, ti avventi su di lui con la lama sguainata.

In un lampo però l'assassino estrae un micidiale pugnale ricurvo e para il colpo. Poi si lancia fulmineo al contrattacco e tu riesci a malapena a schivare la lama.
Mentre l'assassino si rimette in guardia, noti sulla punta della sua lama una sostanza oleosa luccicante. Forse si prepara ad usare anche su di te il pugnale avvelenato destinato al re!
Il primo assalto ti ha portato lontano dalla nicchia. Ora tu e il tuo avversario vi mettete entrambi in guardia al centro della stanza, girando cautamente l'uno intorno all'altro. Noti che l'assassino possiede una certa abilità nel maneggiare il pugnale; senza dubbio è molto ben allenato.
Tuttavia questa sua destrezza potrebbe portarlo alla rovina, in quanto è talmente sicuro di sé da non chiamare in aiuto il mago. Certo non vuole che la sua presenza al castello divenga di pubblico dominio.
Fingendoti impacciato indietreggi fino al lato opposto della stanza, finché non senti la fredda parete di pietra alle spalle. Nello stesso istante l'assassino rinnova l'attacco con arrogante avventatezza.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 10 o più, vai al **201**. Se è 9 o meno, vai al **111**.

37

Girandoti di scatto perlustri con lo sguardo la sala fiocamente illuminata, per scoprire da dove provenga quel tonfo: ti si gela il sangue nelle vene a pensare a quali orrori potrebbero celarsi in questa cripta.
E allora lo vedi! Un essere dal volto di fattezze vagamente umane esce dall'oscurità e avanza curvo verso di te, strascicando i piedi. Quando la creatura viene illuminata dalla luce lunare, ti accorgi che è affiancata da altre due figure simili.

Zombi! Ti trovi di fronte ai corpi rianimati di uomini morti da molto tempo, e la loro terrificante apparizione ti fa venire l'impulso di fuggire come una lepre. Invece ti fai coraggio e ti prepari ad una feroce battaglia, impugnando la spada. Ma l'hai portata? O dovrai affrontare queste creature col solo aiuto del pugnale o, peggio, completamente disarmato?
Gli zombi, con le mani senza vita protese minacciosamente verso di te, continuano ad avanzare. Sai di dover affrontare una lotta tremenda.
Se non hai armi, vai al **190**. Se devi combattere i morti viventi con il pugnale, vai al **79**. Se hai la spada, vai al **52**.

38

Annaspi disperatamente con la mano sinistra e per un istante percepisci una sottile crepa nel muro liscio. Per un secondo un barlume di speranza ti illumina: forse riuscirai a salvarti!
Ma quel secondo passa fin troppo in fretta. L'intonaco si sgretola anche sotto la tua mano sinistra e precipiti all'indietro.
La prossima fermata, una quindicina di metri più in basso, sarà l'ultima . . .

39

Il colpo va a segno! La guardia indietreggia barcollando e precipita nel fossato fangoso.
Prima che i suoi compagni riescano a raggiungere il ciglio del fossato, ti sei già infilato nella stessa galleria attraverso la quale eri entrato nel castello. Il parapiglia che hai suscitato ti convince che è meglio cercare un'altra via per entrare nel Castello di Quarras.
Ricordi che il vecchio Pieter ti aveva parlato di una zona del muro non sorvegliata, dall'altro lato della

fortezza. Aggiri rapidamente l'imponente edificio, attento ad evitare le frequenti pattuglie di ronda. Vai al **184**.

40

Per pochi centimetri non riesci a raggiungere il davanzale della finestra e ricordi con terrore che il prossimo appiglio sicuro si trova trenta metri più sotto.
Sai che quando lo raggiungerai, non ne avrai più bisogno.

41

Sfinito e sanguinante, decidi che andarsene dal castello è l'unica cosa sensata da fare. Scavalcando i corpi immobili degli zombi attraversi la sala illuminata dalla luna dirigendoti verso la galleria percorsa in precedenza.
Ti fai strada lentamente, sguazzando nell'acqua. Dopo un po' giungi nell'ampia stanza in cui eri entrato prima e giri a sinistra. Questa volta, prima di entrare nella galleria, trattieni il respiro, riuscendo così ad evitare la maggior parte degli effetti dei gas tossici.
Alla fine raggiungi l'inferriata e, stanco e scoraggiato, percorri le strade di Quarras in direzione della tua villa.
La missione dovrà essere rimandata ad un'altra notte. Nel frattempo puoi solo rammaricarti che Quarras debba subire ancora il dominio del re stregato.

42

Ti getti in avanti, perdendo quasi l'equilibrio, e poco dopo ti ritrovi in un'ampia sala sotterranea. La luce della luna penetra attraverso una grata posta nel soffitto e l'aria è molto più respirabile che nella galleria.
Ti fermi per riprendere fiato e vedi che dalla sala si dipartono altre tre gallerie. Quella che si trova di fronte a te continua in direzione del castello, ma sembra che anche in questo tratto vi sia il tremendo fetore che avevi dovuto sopportare in quello precedente.
Non sai di preciso a che punto sei arrivato, ma presumi che anche le gallerie di destra e di sinistra conducano all'interno del castello. La galleria di sinistra però è completamente invasa dall'acqua e per percorrerla dovresti nuotare trattenendo il respiro per chissà quanto tempo. In quella di destra c'è pure dell'acqua, ma dovrebbe arrivarti al petto, quindi potresti attraversarla senza eccessive difficoltà.
Se decidi di prendere la galleria davanti a te e affondare nella melma, vai al **122**. Se preferisci seguire quella di sinistra e nuotare in apnea, vai al **135**. Se decidi infine di prendere quella di destra e camminare nell'acqua, vai al **25**.

43

Strisciando i piedi per terra in modo da non inciampare, avanzi cautamente nell'oscurità. Dopo alcuni metri ti accorgi che il pavimento termina improvvisamente davanti a te. Dopo una rapida indagine, capisci di aver raggiunto una scala. Scendi con prudenza, contando cinquanta gradini. Di certo ora sei nelle viscere del castello, forse addirittura nel sottosuolo.

Ti ritrovi un'altra volta in un corridoio rettilineo. Seguendo il metodo ormai callaudato di camminare tendendo le mani in avanti e strisciando i piedi, prosegui nell'oscurità. Vai al **108**.

44

L'impeto del tuo slancio fa cadere la prima guardia sul dorso; la seconda è troppo ubriaca o troppo stupida o tutt'e due per reagire alla tua mossa. In un attimo ce l'hai fatta!
Dal corridoio dietro di te prorompe un coro di ruggiti rabbiosi, diretti sia a te che alle guardie che ti hanno lasciato passare, ma tutto ciò ha il solo risultato di farti correre più in fretta.
Entri nella stanza in cui avevi appreso del piano per assassinare il re, e ti infili rapidamente dietro la tenda. La porta di fronte a te è ancora socchiusa, come l'avevi lasciata.
La spalanchi, ti precipiti fuori e la chiudi alle tue spalle, sperando che il chiavistello tenga.
Per fortuna tiene e puoi tirare un sospiro di sollievo. Una gragnuola di colpi poderosi ti dice che le guardie sanno da che parte sei andato, ma per il momento non possono seguirti. Tuttavia non perdi tempo; scendi cautamente le scale e imbocchi l'umida galleria.
In pochi minuti raggiungi la sala in cui hai affrontato gli zombi. Per tua fortuna non c'è segno di vita, o meglio di "non-vita". Prosegui lungo la galleria sguazzando nell'acqua e finalmente raggiungi l'inferriata.
Esci e ti avvii verso casa, percorrendo con prudenza le strade della città. Ci sono molte pattuglie in giro, in quanto la tua fuga ha gettato scompiglio.

Finalmente raggiungi la tua villa, alle prime luci dell'alba. Crolli esausto in un sonno profondo che dura per molte ore.
La tua missione al Castello di Quarras dovrà attendere ancora: fino ad allora il regno dovrà subire la tirannia del re stregato.

45

Stappi rapidamente la bottiglia che contiene il Filtro d'Invisibilità. Con una smorfia trangugi il liquido amaro e lo senti subito fare effetto. Per un attimo hai la sensazione che le membra ti si intorpidiscano, ma passa in fretta, mentre vedi i tratti del tuo corpo e gli oggetti che hai con te svanire lentamente. Ben presto puoi passarti una mano davanti al viso senza vedere neppure il contorno delle dita.
Questo effetto probabilmente non durerà a lungo, rifletti. Meglio che lo sfrutti il più possibile.
Ti arrampichi velocemente fuori dal fossato e attraversi l'ampio cortile, cercando di stare il più lontano possibile dalle guardie. Sei invisibile, ma la magia non ti impedisce di far rumore. Sai bene che si sente un leggero fruscio ogni volta che tocchi il suolo con gli stivali inzuppati.
Ad un tratto un grido dietro di te attira la tua attenzione. Ti giri e vedi un gran numero di guardie raccolte intorno al fossato da cui sei uscito. Stanno richiamando i loro compagni e indicano a gran gesti il terreno.
Comprendi con terrore che le guardie hanno scoperto le tue tracce fangose, le quali conducono proprio al punto in cui ora ti trovi!
Tuttavia anni di disciplina ti permettono di tenere rapidamente sotto controllo il panico: con i sensi all'erta e i muscoli tesi e pronti all'azione, studi la situazione.

Le guardie stanno già seguendo le tue orme e presto ti raggiungeranno. Per fortuna è troppo buio per vedere le tracce di fango da lontano. Tuttavia le guardie che si trovavano vicino al fuoco si stanno sparpagliando per perlustrare il cortile, e alcune di esse stanno venendo proprio nella tua direzione.
Se strisci nell'ombra lungo le mura puoi riuscire a tornare al fossato, per poi cercare di fuggire dal castello prima di essere scoperto e catturato.
Oppure potresti restare immobile dove ti trovi, sperando che la fila di guardie che si sta avvicinando ti sorpassi senza notarti. Poi potresti attraversare velocemente il cortile per trovare rifugio negli angusti corridoi che si dipartono dall'altro lato.
In entrambi i casi devi agire in fretta, perché le guardie stanno per raggiungerti.
Se vuoi tornare di corsa al fossato, vai al **62**. Se decidi di restare fermo, vai al **28**.

46

Annaspi disperatamente con la mano libera. Finalmente senti una minuscola sporgenza nella pietra che potrebbe servirti da appiglio, ma proprio in quel momento le tue dita torturate dalla fatica mollano la presa. Per un secondo ti sembra di rimanere immobile nel vuoto, poi precipiti all'indietro.

La tua mente è in tumulto. Il tuo primo pensiero è che devi atterrare in piedi; ciò comporta dei pericoli, ma qualsiasi altro modo di raggiungere il suolo ti sarebbe fatale. Vedi il muro scorrere rapidamente davanti a te, a pochi metri di distanza. Il terreno si avvicina sempre più e perciò cerchi di metterti in posizione verticale.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Sottrai 1 punto se hai la spada, perché ti sarebbe d'impaccio. Se il totale è 4 o più, vai al **153**. Se è 3 o meno, vai al **196**.

47

Decidi che la presenza di Kharseron all'altra estremità del corridoio è più pericolosa del fatto che davanti a te si trovino le stanze delle guardie. Ti rammarichi di non aver portato il Filtro d'Invisibilità, ma è stata ugualmente la miglior scelta che potessi fare. Ti avvii guardingo lungo il corridoio.
Le porte da entrambi i lati sono parzialmente chiuse, così non puoi vedere all'interno, ma allo stesso modo quelli che si trovano dentro non possono vedere te. In sei o sette delle stanze, poste a uguale distanza lungo le pareti, senti una gran baldoria.
Percorri metà del corridoio senza incidenti, ma non puoi ancora rilassarti, perché questo è il punto più pericoloso. Una sola guardia, che uscisse da una stanza qualsiasi, ti scoprirebbe certamente.
Ed ecco che una porta si apre.
Ti senti il cuore in gola, ma non hai il tempo di reagire perché alcune robuste guardie escono barcollando nel corridoio, a meno di due metri da te.
«Ehi!» grida una di esse vedendoti. «Che ci fai, qui?» ti chiede, mentre il suo ghigno da ubriaco lascia il posto ad un cipiglio sospettoso.
«Sì» ribatte un altro, con aria di sfida. «Chi sei?»

Analizzi all'istante la tua situazione. Davanti a te si trovano tre guardie ubriache che ti bloccano la strada. Dietro di te ci sono quattro porte che conducono ad altrettante stanze affollate di soldati.
Fuggire sarebbe difficile, o forse impossibile, ma l'unica alternativa esistente, quella di arrendersi, non ti attrae molto.
«Parla!» ordina la terza guardia, impugnando la spada.
Se vuoi arrenderti, vai al **102**. Se decidi di tentare la fuga, vai all'**84**.

48

Concludi che scalare la zona non sorvegliata del muro è il modo più rapido e sicuro per penetrare nel castello. Chi può sapere che cosa si cela nelle umide gallerie al di là dell'inferriata?
Perciò dedichi tutta la tua attenzione a questa alternativa, e inizi a preparare un piano. Rimandare non servirebbe a nulla, quindi decidi di tentare la missione questa notte stessa, quando ci sarà soltanto una sottile falce di luna.
Conosci bene le strade di Quarras e non hai dubbi sulla tua capacità di individuare il luogo esatto. Invece ciò che troverai al di là del muro, nel cuore dell'imponente castello, solo il futuro potrà dirtelo.
Le poche ore che precedono la sera sembrano trascorrere con una lentezza esasperante, ma finalmente è sufficientemente buio per dare inizio alla missione. Portando con te tutto l'equipaggiamento, ma libero di muoverti agilmente e senza far rumore, attraversi la città come un'ombra. Rasentando la taverna e il quartiere centrale, di solito affollati, noti che le strade secondarie sono insolitamente vuote. Un gelo fuo-

ri stagione sembra aver indotto la maggior parte della gente a rimanere nel calore della propria casa.
Vai al **184**.

49

Proprio quando pensi di avercela fatta, qualcosa sembra allarmare l'orco, che si gira di scatto e ti urta in pieno.
Ringhiando per lo stupore, il mostro agisce tuttavia con straordinaria rapidità. Allunga le braccia muscolose cosicché vedi le sue mani annaspare a pochi centimetri dalla tua gola.
«Ci siamo» grugnisce, comprendendo di trovarsi di fronte ad un essere umano, seppure invisibile.
L'orco è immenso, ed ha certamente molta dimestichezza con la lotta. Devi metterlo a tacere in fretta, se vuoi avere qualche possibilità di sfuggire alla cattura. Sferri un colpo mirando al mento del mostro, sperando di fargli perdere conoscenza con un pugno.
Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 11 o più, vai al **103**. Se è 10 o meno, vai al **2**.

50

Dapprima distingui soltanto una bianca massa informe che si materializza gradualmente dall'altro lato della gemma. È come se sotto i tuoi occhi qualche forza misteriosa stesse ammassando cristalli di ghiaccio per dar vita a qualcosa di sinistro.
Poi vedi delle appendici simili a braccia spuntare ai fianchi della cosa. Una gelida apertura trasparente si forma nel suo volto, facendoti pensare ad un'orribile caricatura di bocca.
Ora la creatura prende a strisciare verso di te. Scivola sul pavimento gelato come una sorta di bizzarra lumaca, aprendo e chiudendo la bocca come se stesse

cercando di afferrare qualcosa. Finalmente sembra fermarsi, ma con un brivido ti rendi conto che si è girata nella tua direzione.
Cerchi freneticamente una via di scampo, ma le sole uscite visibili sono le sei finestre. Sai cosa c'è al di là, ma per un attimo ti chiedi se fare un salto sul selciato, trenta metri più sotto, non sia preferibile all'orrore senza nome che ti sta di fronte.
Tuttavia impugni l'arma, pronto a combattere. Quella mostruosità, di qualsiasi cosa si tratti, non ti prenderà senza lottare.
Quando passa vicino alla lucente Gemma di Illystia, la creatura sembra diventare ancor più grande e spaventosa. È alta almeno quanto te, ma dev'essere cinque o sei volte più grossa, e sembra muoversi più velocemente man mano che cresce.
Giri intorno alla sala circolare camminando all'indietro, cercando sempre di tenere la gemma tra te e il mostro senza nome. Hai la sensazione che la creatura, che probabilmente è il custode della gemma, non passerà mai all'attacco se ciò può danneggiare la pietra.
L'essere si muove sempre più rapidamente; cerchi di stargli sempre di fronte, ma ben presto ti accorgi di scivolare sul terreno gelato e alla fine cadi. Per fortuna riesci a girarti abbastanza rapidamente da passare l'arma nell'altra mano e tenerla tra te e la creatura di ghiaccio.
Quando cadi, il mostro si blocca e contrae la grottesca bocca. Vedi quell'agghiacciante imitazione di essere umano prepararsi a sferrare un pugno.
Disperato, meni un fendente. Se riuscissi a colpire il mostro prima che il suo colpo vada a segno, potresti causargli seri danni.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 1 punto se hai la

spada. Se il risultato è 11 o più, vai all'**86**. Se è 10 o meno, vai al **17**.

51

La guardia è un abile spadaccino, ma almeno questa volta la tua abilità è superiore. Gravemente ferito, il soldato arretra barcollando e lascia cadere la spada.
Cerchi immediatamente una via d'uscita. Il muro alle tue spalle è alto circa tre metri e mezzo. Tuttavia senti le guardie giungere da tutte le direzioni e sembra che l'unica scelta per te sia quella di scalarlo.
Quando ti dirigi verso il muro, con la coda dell'occhio vedi avvicinarsi un gruppo di guardie infuriate.
Il muro ti appare inaccessibile, ma sai che devi tentare di raggiungerne la sommità con un salto.
Radunando le forze, fai un balzo e ti allunghi verso l'alto.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 5 o più, vai al **198**. Se è 4 o meno, vai al **35**.

52

Non appena ti accorgi che i morti viventi stanno avanzando verso di te, sguaini la spada e ti prepari ad attaccare. La lama affilata ondeggia minacciosa e gli zombi, pur dotati di intelligenza limitata, capiscono che quella spada rappresenta un pericolo.

La loro avanzata si arresta temporaneamente; i tre si distanziano ulteriormente nel tentativo di circondarti, ma tu li tieni a distanza con la punta dell'arma.
Mentre le creature avanzano, illuminate dalla luce lunare, osservi che sono davvero grottesche. Attraverso le loro carni in decomposizione si intravedono le ossa candide e il fetore che emanano è quasi insopportabile. Le bianche dentature serrate in un ghigno sembrano fenditure abbaglianti nei loro volti mutilati.
Gli zombi continuano ad avvicinarsi guardinghi. Uno di essi ti sta di fronte, mentre gli altri due cercano di prenderti ai lati.
Se colpisci in fretta, puoi fermare uno degli zombi di fianco prima che gli altri due possano reagire. Ti conviene tentare, piuttosto che andare incontro a morte certa sotto l'attacco combinato di tutti e tre.
I mostri si avvicinano lentamente, e tu ne approfitti per girarti verso destra e menare un violento fendente con la spada. È tua intenzione decapitare lo zombi, perché immagini che una ferita meno grave non lo fermerebbe.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 10 o più, vai al **164**. Se è 9 o meno, vai al **117**.

53

Osservi la vasta corte. L'alta struttura della Torre della Gemma si erge a meno di cento metri da te, ma potrebbe benissimo trovarsi su un altro pianeta. Anche se scendi dal muro e attraversi la corte, come farai a scalare quella torre così imponente?
All'improvviso un rumore ti distoglie dalle tue riflessioni. Ti giri e vedi spalancarsi una porta alla base di una delle torri di guardia. Ne esce una figura avvolta

in un mantello, che cammina lungo il muro dirigendosi proprio verso il punto in cui ti trovi.
Ti nascondi in fretta nell'ombra proiettata da un muro laterale.
Quando l'individuo si avvicina, riconosci la sinistra figura macilenta di Kharseron, il mago del re.
Osando a malapena respirare, resti immobile mentre Kharseron passa a pochi metri da te. Sei protetto da una fitta ombra, ma sospetti che i sensi di uno stregone siano molto acuti.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Furtività. Se hai la Gemma Preservatrice, aggiungi 2 punti. Se il totale è 5 o meno, vai al **158**. Se il totale è 6 o più, vai al **65**.

54

Gettando a terra l'arma, alzi le mani sopra la testa. «Mi arrendo» dici in tono rassegnato.
Le guardie ti legano le mani, ora completamente visibili, dietro la schiena. Ti perquisiscono accuratamente e ti tolgono tutti i tuoi averi.
Poi ti prendono per le braccia e ti spingono rudemente verso l'imponente edificio che ospita il Gran Salone del Castello di Quarras. Vai al **16**.

55

Il passaggio che porta all'interno del castello è più stretto di quello che hai percorso finora, e lo imbocchi passando direttamente sotto la statua.
All'improvviso un colpo violentissimo ti raggiunge da dietro e ti manda di schianto contro il bordo del parapetto. Sulla schiena hai diversi brutti tagli da cui esce sangue a rivoli.

Perdi 7 punti di E.V., 6 se hai il Mantello Protettivo. Voltandoti di scatto, vedi che la statua ha preso vita! I suoi micidiali artigli sono lordi di sangue e il volto è distorto da una smorfia orripilante.
La gargolla avanza, emettendo un suono sordo, simile ad un gorgoglio. Le sue ali coriacee battono in un ritmo lento e minaccioso mentre scivola verso di te.
Disperato, porti la mano al fianco per afferrare l'arma. Hai portato la spada, o almeno il pugnale?
Se sei disarmato, vai al **6**. Se hai la spada o il pugnale, vai al **96**.

56

Il fendente non va a segno perché l'astuto spadaccino riesce a schivarlo abilmente. L'impeto del tuo slancio ti porta a sorpassarlo e senti la sua lama affilata trafiggerti il fianco. Sussultando per il dolore ti volti nuovamente per affrontare il tuo avversario che, stranamente, non dà segno di voler approfittare del vantaggio. Capisci ben presto il motivo, giacché nel giro di pochi secondi ti ritrovi circondato da un cerchio di lame luccicanti. Decine di guardie sono giunte sul posto, e altre se ne stanno aggiungendo.
Deponi mestamente l'arma e alzi le mani. Le guardie ti afferrano rudemente, portandoti le mani dietro la

schiena e legandole saldamente. Poi ti spingono in gruppo verso l'enorme edificio che ospita il Gran Salone del Castello di Quarras. Vai al **16**.

57

All'improvviso ti senti trascinare di lato dalla forza della corrente. Urti con la spalla sul duro pavimento di pietra mentre l'acqua scrosciante ti fa rotolare lungo uno scivolo lungo e tortuoso.
Cerchi invano di penetrare la fitta oscurità, mentre l'acqua ti entra in bocca e nel naso. Sputando e tossendo lotti per rallentare la caduta, ma la corrente è troppo forte.
Alla fine ti senti sbalzare nel vuoto; per un attimo vedi la luna sopra di te e capisci di trovarti all'esterno. Poi precipiti nella gelida acqua nera.
Lottando per tornare in superficie, vedi un alto muro e numerose torri che ti sovrastano. Riconosci all'istante il luogo in cui ti trovi: sei finito nell'ampio e profondo fossato che circonda il Castello di Quarras.
Ti senti gelare ricordando che il fossato è abitato da decine di mostruosi coccodrilli, perennemente affamati.
Senti immediatamente dei tonfi da tutte le parti. Ovviamente i malvagi rettili ti hanno sentito arrivare e stanno scivolando nell'acqua per divorarti. Appena ti metti a nuotare, vedi delle fauci enormi aprirsi proprio davanti alla tua faccia.
Le zanne bianco avorio luccicano a pochi centimetri da te quando il grosso rettile emerge dall'acqua; ti osserva con occhi gelidi e impassibili, mentre si spinge in avanti facendo ondeggiare l'enorme coda.
Cerchi di sguainare in fretta la spada, ma l'acqua ti impedisce di muoverti rapidamente. Alla fine riesci ad estrarla e a menare un colpo, proprio nel momento in cui il grosso coccodrillo si appresta a sbranarti.

Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 9 o meno, vai al **132**. Se è 10 o più, vai al **3**.

58

Guardi il mago entrare nella botola e scendere lentamente la scala a pioli.
Esci furtivamente da sotto il battello volante e ti avvicini alla botola, da cui emana ancora l'inquietante bagliore azzurrino della Gemma di Illystia.
Quando sbirci con circospezione all'interno, una ventata di aria gelida ti investe in pieno volto. Le pareti, il pavimento e il soffitto della stanza circolare sottostante sono ricoperti da una spessa crosta di ghiaccio. Sembra che la fonte di tutto quel gelo sia la favolosa Gemma di Illystia, posta su un piedistallo al centro della stanza.
Rivolgi nuovamente la tua attenzione al mago che, giunto in fondo alla scala, si gira e si avvicina lentamente alla gemma, come se questa fosse una divinità.
Hai una nuova possibilità di attaccare. Lo stregone ti volge le spalle e la sua attenzione è tutta per la Gemma.
Se vuoi stare a guardare ancora un po' per vedere cosa succede, vai al **119**. Se decidi di attaccare il mago adesso, vai al **18**.

59

Senti un rumore metallico quando il grappino colpisce la cima della torre. Per un attimo hai la speranza di avercela fatta. Improvvisamente però vedi la corda ricadere in un mucchio ai tuoi piedi, e capisci che il grappino la seguirà ben presto. Hai appena il tempo di farti da parte prima di vederlo piombare al centro del mucchio di corda.

Devi riprovarci, quindi riavvolgi la corda e ripeti il tentativo, cercando di lanciare il grappino con maggiore forza. Il gancio vola un'altra volta nell'oscurità. Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità o a quello della Combattività. Se il totale è 8 o più, vai al **168**. Se è 7 o meno, vai al **183**.

60

Devi sfuggire a tutti i costi agli attacchi del mostro, e perciò ti rifugi nell'angusto vano della finestra. Il soffio gelido della creatura colpisce il terreno ai tuoi piedi, ma tu rimani illeso.
Il mostro si prepara ad un nuovo attacco e ora sei in trappola, a meno che tu non esca dalla finestra.
Pregando in silenzio ti sposti all'esterno e dai uno sguardo al parapetto sporgente, che ti sembra irraggiungibile. Non c'è bisogno di guardare giù per sapere quant'è distante il suolo.
Ti lanci ugualmente nel vuoto, senza più pensare al rischio che corri.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 7 o meno, vai al **140**. Se è 8 o più, vai al **5**.

61

Un grosso pezzo di ghiaccio ti rimbalza sul cranio, facendoti vacillare sulla scala come un ubriaco. Un altro ti colpisce in pieno petto e ti fa perdere l'equilibrio.
Ora sei sicuro di aver scoperto la Torre della Gemma, perché in nessun'altra zona del Castello di Quarras avresti potuto trovarti di fronte ad una magia tanto potente. Hai tempo soltanto per un ultimo,

fuggevole pensiero mentre ruzzoli giù dalle scale, finendo nella massa di ghiaccio che precipita dal pozzo centrale della torre.
Ce l'avevi quasi fatta . . .

62

Decidi di fuggire finché ne hai la possibilità, e ti precipiti immediatamente verso il fossato. Le guardie sentono i tuoi passi, ma non riescono a capire dove ti trovi e si guardano intorno disorientate.
«Laggiù!» grida una di esse da una certa distanza, e con grande sollievo vedi che la maggior parte delle guardie hanno rivolto la loro attenzione all'altra estremità del cortile.
Ora vicino al fossato ne rimangono soltanto due, che però ti bloccano la strada. Rallenti il passo e speri che l'Invisibilità ti permetta di passare indisturbato.
Ma il rumore prodotto dai tuoi stivali bagnati sembra rimbombare nel cortile, e noti che le due guardie vicine al fossato guardano sospettose nella tua direzione. All'improvviso sguainano la spada e si lanciano verso di te.
«Laggiù!» grida una di esse. «È qualcosa di invisibile e sta cercando di fuggire!»
Con le spade puntate i due uomini ti hanno quasi raggiunto. Sei intrappolato tra loro ed il muro, e sai che dovrai combattere: se hai la spada o il pugnale, vai al **75**; se non hai armi, vai al **105**.

63

Ti sembra di essere nelle sabbie mobili e ti muovi con fatale lentezza. La lama dell'assassino lampeggia e in una frazione di secondo la senti penetrare nelle carni.
All'istante il tuo corpo è in preda ad un atroce dolore, che lascia ben presto il posto al torpore causato

dalla rapida azione del veleno. Crolli al suolo mentre l'assassino si dà alla fuga, e comprendi che il regno di Quarras dovrà essere salvato senza il tuo aiuto.

64

Tenti di uscire dall'intrico di sbarre passandoci sotto, come avevi fatto quand'eri entrato. Ma le sbarre sembrano inclinate verso l'interno, cosicché è difficile infilarcisi sotto in questa direzione.
Scalciando furiosamente ti slanci verso l'esterno, ma ti blocchi quasi subito. Il panico ti prende alla gola quando ti accorgi che la cinghia che regge la spada si è impigliata in una delle sbarre. Lotti disperatamente per slacciare la fibbia. Stanno per scoppiarti i polmoni, ma la fibbia non cede. Con un rantolo esali l'ultimo respiro nelle torbide acque che scorrono sotto il Castello di Quarras.

65

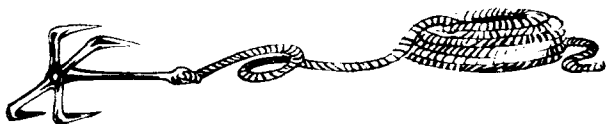
Il mago ti sorpassa, apparentemente perso nei suoi pensieri, e tu ti rilassi. Non osi ancora muoverti, tuttavia, e resti ad osservarlo mentre raggiunge il punto d'incontro delle tre mura. Vai al **142**.

66

Ti alzi cautamente per uscire dal fosso. Dagli stivali e dai gambali ti cola dell'acqua fangosa che gocciola sul terreno. Speri che le ultime due guardie siano troppo intente a brontolare per notarti.
Strisciando sul terreno raggiungi il muro del cortile, dove l'ombra è più fitta. Poi ti acquatti e procedi lungo il muro, cercando uno dei corridoi che partono dal cortile.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Furtività. Se il totale è 5 o più, vai al **151**. Se è 4 o meno, vai al **31**.

67

Strappi la torcia dal suo sostegno, decidendo di sfidare gli eventuali poteri magici di cui potrebbe essere dotata: sei stanco di vagare nella totale oscurità.
Con cautela ti avvii su per la scala a chiocciola; man mano che sali guardi giù nella tromba delle scale, immersa nell'oscurità. I gradini sono larghi meno di un metro, ma per fortuna non soffri di vertigini.
Più sali, più ti convinci di aver trovato la Torre della Gemma. Distingui a poco a poco sopra di te una piattaforma che sembra segnare la fine della scala a chiocciola.
In pochi minuti sei in cima. Vai al **180**.

68

Ho già perso troppo tempo! pensi. Decidi di non pensare più al grappino e di arrampicarti senza usarlo, affidandoti alle mani nude e alla tua abilità di scalatore.
Una volta presa questa decisione, passi rapidamente all'azione. Avvolgi velocemente corda e grappino e te li metti in spalla. Poi ti porti alla base della torre e cerchi il punto più adatto per dare inizio alla scalata.
Le pietre del basamento sono disposte secondo uno schema regolare.
Gli appigli per mani e piedi non sono profondi, ma da ladro esperto hai già dovuto affrontare imprese simili.
Afferrandoti il più in alto possibile, ti sollevi finché trovi un punto d'appoggio per i piedi. Poi inizi a scalare lentamente la torre, alternando mani e piedi.
La fronte ti si imperla di sudore man mano che sali faticosamente verso la cima. A una decina di metri d'altezza però ti ritrovi in una zona in cui non ci sono appigli nemmeno per un dito.
Sai di trovarti in una situazione molto pericolosa. Con cautela allunghi il braccio destro sopra la testa e localizzi un angusto spazio tra due lastre di pietra.
Per un attimo breve ma angoscioso tutto il peso del tuo corpo è retto dalle dita della mano destra mentre tendi il braccio corrispondente e allunghi quello sinistro per trovare un altro appiglio.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 6 o più, vai al **161**. Se è 5 o meno, vai al **46**.

69

Avanzi guardingo lungo il corridoio fiocamente illuminato, osservando le porte semiaperte dalle quali

senti le guardie far baldoria. All'improvviso il corridoio si illumina: una porta si è spalancata!
Per fortuna hai il tempo di correre fuori prima che qualcuno esca dalla stanza. Con grande sollievo senti il gruppo di guardie allontanarsi lungo il corridoio a passi pesanti.
Ti chiedi ancora una volta se hai avuto una buona idea. In qualsiasi momento da una delle porte potrebbero uscire delle guardie. Una volta percorsi solo pochi metri non potrai più nasconderti, e sarai scoperto da chiunque si trovi a passare nel corridoio.
Naturalmente puoi sempre tornare al corridoio preso da Kharseron. All'improvviso ricordi il Filtro d'Invisibilità. L'hai portato con te? Se sì, potrebbe essere l'unico modo per raggiungere indisturbato l'altra estremità del corridoio.
Se vuoi tornare al corridoio imboccato da Kharseron, vai al **20**. Se hai il Filtro d'Invisibilità e pensi di usarlo, vai al **148**. Se non hai il Filtro ma vuoi ugualmente avventurarti lungo il corridoio passando accanto alle stanze delle guardie, vai al **47**.

70

La tua lama lampeggia, diretta al cuore del crudele mago. Nello stesso momento egli tende le mani verso di te mentre un ghigno satanico gli deforma il volto.
La punta dell'arma si impiglia nel mantello svolazzante di Kharseron, facendolo vacillare. Persa la concentrazione, il mago impreca per l'incantesimo andato a vuoto.

Non sei riuscito a ferirlo, ma almeno hai guadagnato tempo. Il mago indietreggia barcollando e formula un nuovo incantesimo, mentre tu ti lanci all'attacco. Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 9 o meno, vai al **92**. Se è 10 o più, vai al **34**.

71

L'arrivo improvviso della guardia mette all'erta i tuoi sensi acuti. Porti fulmineamente la mano all'arma e in un lampo sei in grado di affrontare il tuo avversario ad armi pari.
La robusta guardia si ferma alla vista della tua lama, facendo qualche mossa cauta con la propria. «Un intruso, eh?» mormora. «Riceverò una bella ricompensa, quando porterò al re la tua testa!»
Le parole del soldato sembrano mirare più che altro ad incoraggiare se stesso. Pur essendo così robusto, infatti, mostra una notevole esitazione nel maneggiare l'arma.
Decidi di verificare la tua ipotesi con un attacco di sorpresa. Se le tue teorie sono esatte, la guardia si ritirerà, lasciandoti probabilmente via libera.

«Ha!» urli, balzando di scatto in avanti. La guardia si spaventa e indietreggia immediatamente, inciampando per la fretta, e cade sul dorso con un pesante tonfo.
La segui guardingo, confidando nel vantaggio ottenuto, e per poco non ti rovini con le tue stesse mani. Il panico dona un'inaspettata velocità al tuo avversario, che balza in piedi e tenta un affondo disperato.
Ti chini, cercando di pararlo. Maledicendo la tua eccessiva sicurezza, comprendi che questa volta il colpo potrebbe andare a segno.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 1 punto se usi la spada. Se il totale è 10 o più, vai al **12**. Se è 9 o meno, vai al **181**.

72

Evidentemente il mostro possiede una sorta di intelligenza primordiale, poiché sembra aver previsto la tua mossa.
Rotolando pesantemente ma con sorprendente rapidità fuori della traiettoria del tuo fendente, si gira quel tanto che basta per portare la bocca in linea con la tua spalla sinistra.
Un nuovo soffio di aria gelida ti investe, facendoti ruzzolare a terra.
Se non hai la Gemma Preservatrice, perdi 4 punti di E.V.; se ce l'hai ne perdi 2.
Tentando disperatamente di rimetterti in piedi, ti trovi faccia a faccia con la creatura che continua a scivolare verso di te e getta di nuovo indietro la testa, cosicché hai un'altra possibilità di colpirla.
Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 1 punto se usi la spada. Se il totale è 11 o più, vai al **76**. Se è 10 o meno, ripeti questo paragrafo.

73

Poco dopo raggiungi l'inferriata. Le pietre sconnesse descritte dal vecchio vengono via facilmente, e così riesci a togliere le sbarre di ferro senza troppi sforzi. Scivoli all'interno attraverso la stretta apertura e ti ritrovi immerso nella melma fino alle caviglie. Il fetore ti fa quasi svenire. Rimetti al suo posto l'inferriata dietro di te e poi ti avvii lungo l'umida galleria. Sei costretto a camminare piegato, a causa del basso soffitto di pietra, mentre l'indefinibile sostanza nera che ora ti arriva alle ginocchia ti dà il voltastomaco. Mentre ti fai strada a tentoni nell'oscurità, cominci a sentirti debole e sei colto da capogiri. Nella tua mente si insinua un pensiero inquietante: i gas che si sprigionano nella galleria stanno per soffocarti!
Nello stesso momento intravedi un barlume di luce davanti a te. Non riesci a ricordare quanto ci vuole per ritornare all'inferriata e all'aria fresca, ma sai che devi uscire immediatamente dalla galleria.
Se vuoi tornare indietro, vai al **32**. Se decidi invece di andare avanti, vai al **42**.

74

Ancora una volta la lama affilata non ti tradisce e trafigge l'occhio del coccodrillo, che si allontana dibattendosi per il dolore mentre tu nuoti a grandi bracciate verso la riva.
In pochi attimi issi le membra stanche e doloranti sulla sponda fangosa. Davanti a te vedi un'inferriata attraverso cui l'acqua fluisce nel fossato. Ti arrampichi rapidamente sulla sponda e cerchi di forzare la grata di ferro che copre il foro d'entrata.
In pochi minuti riesci ad aprire un varco sufficiente a farti passare. Ti avvii verso casa con passo incerto, attraverso le strade buie di Quarras.

Per ora ti senti soltanto sollevato all'idea di essere uscito sano e salvo dal Castello di Quarras. La ricerca della Gemma di Illystia dovrà essere rimandata ad un'altra notte.

75

Mentre le guardie avanzano verso di te il tuo istinto di combattente si risveglia: sguaini all'istante l'arma.
«Vedi niente?» chiede una di esse al compagno.
«Sento qualcosa» risponde quest'ultimo. Noti che, sfortunatamente, queste guardie sono esseri umani. Ti sentiresti meno colpevole se dovessi combattere contro gli orchi.
All'improvviso si lanciano verso di te: le impronte umide ti hanno tradito. Brandisci l'arma, incrociando la spada di una delle guardie con un forte rumore metallico. Ora l'altra prende a menar colpi nella tua direzione.
Ti giri verso quest'ultima cercando di parare i fendenti e di contrattaccare.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 1 punto se usi la spada. Se il totale è 10 o più, vai al **24**. Se è 9 o meno, vai al **143**.

76

Senti la lama penetrare in profondità nel gelido corpo della creatura, asportandone un altro pezzo. Il mostro indietreggia impaurito e tu approfitti del vantaggio, ma il suo alito di ghiaccio ti gela la pelle e riempie di vesciche la mano che regge la spada.
Se non hai con te la Gemma Preservatrice, perdi 1 punto di E.V..
Ignorando il dolore alla mano, ti prepari all'attacco. Nello stesso momento il mostro alza la testa per colpire.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 1 punto se usi la spada. Se il totale è 9 o meno, vai al **72**. Se è 10 o più, vai al **167**.

77

Decidi di prenderti il tempo necessario per ritornare a casa a recuperare corda e grappino. Mettendo a tacere un senso di frustrazione, ti allontani dal castello. A passi rapidi e silenziosi scivoli lungo la buia strada laterale che ti aveva condotto alle mura del castello. All'improvviso odi il rimbombo di passi pesanti ed imprechi per la rabbia. Una pattuglia di ronda!
In un attimo i soldati girano l'angolo, a meno di dieci metri da te. Sono circa una dozzina.

Il tuo istinto di ladro si risveglia alla vista delle guardie, e ti nascondi immediatamente nell'ombra a lato della strada male illuminata.
«Ehi, tu!» grida il soldato alla testa della colonna; ti hanno scoperto!
«Sembra uno sporco ladro» grugnisce un altro, e a ciò le guardie rompono le righe e si precipitano verso di te come un branco di cani selvaggi.
Come un gatto randagio inseguito ti slanci verso l'angolo più vicino, circa trenta metri più in là.
Senza l'impaccio dell'armatura e in perfette condizioni fisiche, riesci a svoltare l'angolo parecchi secondi prima dell'arrivo delle guardie. Sfortunatamente le loro urla richiamano altre pattuglie. Devi sparire al più presto, ma non hai nemmeno finito di pensarlo che vedi una nuova pattuglia all'altra estremità della strada. Sembra però che questa non ti abbia ancora visto.
Non ci sono molti nascondigli in questa strada, ma almeno c'è pochissima luce. Ti infili rapidamente in uno stretto passaggio tra due edifici.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Furtività. Se il totale è 6 o più, vai al **144**. Se è 5 o meno, vai al **23**.

78

Concludi che la buia galleria al di là dell'inferriata è la via d'accesso più agevole al cuore del castello, così devi solo attendere la notte per dare inizio alla missione.
Finalmente, quando la notte è illuminata soltanto da una sottile falce di luna, decidi che l'ora è giunta. A mezzanotte percorri le strade buie di Quarras, in direzione dell'imponente castello la cui sagoma è ancor più scura del buio fitto che la circonda.

A una distanza che ti sembra irraggiungibile, un bagliore azzurrino indica la tua destinazione: la Torre della Gemma. Vai al **73**.

79

Mentre i morti viventi si avvicinano, estrai il sottile pugnale per combattere quella che si prospetta come una battaglia all'ultimo sangue. Uno degli zombi solleva una mano ossuta: lo colpisci in uno sforzo disperato ma quello afferra il pugnale, riuscendo a deviare fortunosamente il colpo mentre brandelli di carne putrefatta gli cadono dal braccio.
Gli occhi maligni affondati nelle orbite scarnificate sembrano deridere il tuo assalto troppo fiacco.
Mentre la tua lama affonda finalmente nelle carni del mostro, un'altra di quelle orribili creature ti afferra il braccio sinistro. Lo zombi ferito si allontana, ma prima che tu possa approfittare dell'occasione, il terzo mostro ti piomba alle spalle.

Barcollando cerchi di sottrarti alle spaventose creature, che però ti stanno addosso con fanatica tenacia. Mentre tenti di liberarti degli altri due, il terzo ti afferra alle ginocchia.
I mostri sono troppi e la tua arma insufficiente; cadi lungo disteso nell'acqua poco profonda, trattenuto dal peso delle creature di cui non riesci a liberarti. Dibattendoti con il capo sott'acqua senti i polmoni riempirsi di acqua torbida, e la vita svanisce facendoti sprofondare in una soffocante oscurità.

80

Decidi di rimanere nell'ombra proiettata dal tetto sporgente delle stalle. Rischi di disturbare gli animali nei loro recinti, ma confidi nella tua abilità di ladro per riuscire a passare senza metterli in allarme.
Il primo recinto ospita una scrofa con i piccoli, pacificamente addormentati. Cammini senza far rumore e, come un'ombra, oltrepassi i maiali. Poi passi vicino ad alcuni recinti di mucche e cavalli e arrivi a metà strada.
Ti blocchi di colpo, imprecando in silenzio, perché per poco non inciampavi in un grosso cane da guardia sdraiato proprio davanti a te. Con un piede a mezz'aria, a pochi centimetri dal fianco ispido della bestia, cerchi di arretrare lentamente per poi girargli attorno.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Furtività. Se il totale è 5 o più, vai al **147**. Se è 4 o meno, vai al **14**.

81

Con tua somma disperazione ti accorgi di non aver portato armi.
Il mostro ti afferra alle spalle con gli artigli affilati e ti sbatte con violenza contro il parapetto.
Cerchi di rialzarti, ma la gargolla ti raggiunge prima che tu possa muoverti e con la forza delle sue membra di pietra vince facilmente i tuoi sforzi per resisterle.
Ormai non hai più dubbi, l'esito finale di questa lotta potrà essere uno solo . . .

82

Benché in preda alla disperazione riesci a passare attraverso le sbarre, e torni rapidamente verso il punto in cui i corridoi si riuniscono. Qui finalmente puoi respirare, mentre esamini ancora una volta gli altri due corridoi che partono dalla stanza.
Se scegli di seguire la galleria piena di fango che continua nella direzione che avevi preso in precedenza, vai al **122**. Ma se vuoi vedere dove conduce l'altra galleria invasa dall'acqua, vai al **25**.

83

Sostando appena il tempo per riprendere fiato, ti avvicini alla botola che si apre sul pavimento. Quasi non riesci a credere alla trasformazione verificatasi nella stanza sottostante. La maggior parte del ghiaccio si è già sciolta e scorre sotto forma di acqua limpida attraverso una botola analoga posta nel pavimento della stanza.
La luce azzurra emanata dalla Gemma di Illystia sembra aver assunto una sfumatura più calda, quasi amichevole.
Lasciandoti cadere all'interno, ti avvicini furtivo alla pietra. Vai al **172**.

84

Le storie che hai sentito sulle prigioni del Castello di Quarras ti turbinano nella mente, e sai che non puoi arrenderti. Alzi una mano nel tentativo di prevenire ulteriori domande.
Il gesto inaspettato fa nascere la confusione sul volto delle guardie, e in quello stesso istante fai dietrofront e ti precipiti lungo il corridoio, verso la sala in cui avevi visto confabulare il mago e l'assassino.
«AL LADRO!»
L'urlo echeggia nel corridoio alle tue spalle, dandoti la certezza che ora tutte le guardie sanno della tua presenza nel castello.
Grida d'allarme risuonano da tutte le stanze mentre voli lungo il corridoio, verso la sala lontana e, forse, la salvezza. Da entrambi i lati si spalancano porte al tuo passaggio, lasciando intravedere le facce sorprese delle guardie.
Ma la sorpresa lascia ben presto il posto all'allarme; le spade vengono sguainate e i passi pesanti degli inseguitori rimbombano nel corridoio dietro di te. Ma tu, con i tuoi stivali di cuoio leggero, riesci a distanziarli. Se solo riuscissi a raggiungere la sala da cui sei partito . . .
All'improvviso l'ultima porta del corridoio si spalanca e una coppia di guardie ubriache fradicie esce nel corridoio, proprio sulla tua strada.
Ti guardano sbalordite, ma una di esse ha la presenza di spirito di estrarre la spada ed agitarla nella tua direzione. Non è il caso di combattere, ma forse puoi approfittare dell'ubriachezza delle due guardie per riuscire a infilarti tra loro.
Naturalmente una mossa simile implica grossi pericoli, in un corridoio così stretto, ma ormai le mosse rischiose sono le sole possibili per te.
Prima di lanciarti a tutta forza contro le guardie, ti getti all'improvviso di lato.

Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 7 o più, vai al **44**. Se è 6 o meno, vai al **170**.

85

La seconda guardia reagisce con rapidità sorprendente e ti accorgi con sgomento che il tuo colpo va a vuoto. Perdi l'equilibrio e non riesci ad evitare il contrattacco, cosicché la spada della guardia ti colpisce al fianco scoperto.
Perdi 4 punti di E.V., 3 se hai il Mantello Protettivo.
Mentre lottavi con la seconda guardia, più di una dozzina di compagni sono accorsi in suo aiuto. Ti trovi circondato da un anello di minacciose lame d'acciaio.
Prendi rapidamente in considerazione le possibilità che ti si offrono. Potresti cercare di liberarti con una mossa disperata, contando sulla sorpresa e gli eventuali effetti tardivi del Filtro d'Invisibilità. Oppure potresti arrenderti e affidare il tuo destino alla clemenza del re corrotto.
«Arrenditi, chiunque tu sia!» grida uno dei soldati che ti circondano.
Devi prendere una decisione, perché l'anello di lame luccicanti si sta rapidamente stringendo e tu stai ridiventando visibile. Se decidi di arrenderti, vai al **54**. Se vuoi tentare la fuga, vai al **114**.

86

La tua arma manda bagliori di fulmine, e prima che il mostro possa reagire gli affondi la lama nel ventre. Dalla ferita si sprigiona immediatamente del vapore, simile a quello prodotto dal respiro nelle giornate fredde.
Mentre indietreggi, tuttavia, ti accorgi di aver riportato lesioni alla mano a causa della vicinanza con

quel corpo incredibilmente freddo. Hai un principio di congelamento.
Se non hai la Gemma Preservatrice, perdi 1 punto di E.V..
Osservi il mostro rotolare all'indietro e ti chiedi se sei finalmente riuscito a bloccarlo definitivamente. I tuoi dubbi svaniscono quando la bestia riprende a scivolare verso di te sul pavimento ghiacciato. Riesci a malapena a scansarla e quella va ad urtare contro il muro alle tue spalle. Con sorprendente rapidità si gira e ricomincia ad inseguirti.
Ora getta indietro la testa mostruosa, accingendosi ad un nuovo attacco. Prepari ancora una volta l'arma.
Sfruttando l'occasione, prendi di mira la zona che si trova sotto la enorme testa, sperando di colpire vicino al punto in cui l'avevi già ferito. Allo stesso tempo il mostro abbassa la testa per attaccare.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 1 punto se usi la spada. Se il totale è 11 o più, vai al **22**. Se è 10 o meno, vai al **146**.

87

Lasci perdere la prudenza e decidi di affrontare le guardie. La tua lama sfida la prima guardia, che però si tiene a distanza, in attesa del compagno.
Ma la troppa cautela lo tradisce. Quando si volta indietro per vedere se il compagno è in arrivo, si scopre troppo. Cogliendo l'occasione di eliminare i tuoi nemici uno alla volta, gli trafiggi il cuore; e la guardia muore prima di capire che cos'è accaduto.
L'altra guardia rallenta e si avvicina guardinga, con la spada sguainata. Dal modo in cui impugna l'arma, comprendi che dev'essere un esperto spadaccino.
Non che tu sia una schiappa, ma hai uno svantaggio: devi portare a termine il duello in fretta, oppure tut-

te le probabilità saranno ben presto contro di te. L'unica alternativa è quella di attaccare.
Balzi in avanti tirando un fendente, ma la guardia lo para abilmente e contrattacca fulminea, mirando al volto. Riesci appena a scansarti, e ormai non ti resta più molto tempo.
Attacchi ancora, facendo appello a tutta la tua abilità. Riesci a respingere la guardia, ma senti che almeno un'altra dozzina di soldati si sta avvicinando.
Il tuo avversario sembra indebolirsi nel disperato tentativo di resistere ai tuoi pressanti attacchi. Capisci di averlo quasi sopraffatto: lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 10 o più, vai al **51**. Se è 9 o meno, vai al **56**.

88

Il tuo salto alla cieca non ti fa raggiungere la cancellata, e precipiti in velocità nell'oscura voragine. D'un tratto vai a sbattere sul duro pavimento di pietra, circa tre metri più sotto. Perdi 3 punti di E.V..
Ti rialzi lentamente, gemendo per il dolore, ma non sembra che tu abbia niente di rotto. Cadendo hai perso la spada, ma una rapida ricerca te la fa ritrovare nelle vicinanze.
Ancora dolorante, esplori a tentoni l'oscurità per studiare l'ambiente in cui sei capitato. Vai al **33**.

89

La porta si richiude alle tue spalle con un rumore soffocato; trattieni il respiro mentre le guardie la oltrepassano marciando. Ad un tratto però i passi si arrestano, facendoti gelare il sangue.
La porta si spalanca e la luce di una torcia ti acceca: dalla luce spuntano due spade.
Reagisci senza pensare e sguaini anche tu la spada. I tuoi occhi si abituano presto alla luce, ma le guardie ti attaccano come se fossi ancora abbagliato.
Questa avventatezza costa loro cara e infatti uno dei soldati crolla al suolo, mortalmente ferito. L'altro si mette in guardia e tu ti avvicini, sperando di portare presto a termine questo combattimento.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 9 o meno, vai al **155**. Se è 10 o più, vai al **118**.

90

La pazienza non è mai stata una delle tue principali virtù. Perciò non ti resta altro da fare che affrettarti, scalando il muro senza corda invece di perdere metà della notte tentando le altre possibilità.
Ti avvicini al muro e lo esamini accuratamente. Alcune crepe sono abbastanza profonde da servire come appigli. Certo è che nella tua vita hai scalato superfici ben più pericolose.
Senza indugiare ulteriormente, dai inizio alla scalata. Tendendo le braccia ben al di sopra del capo, trovi due appigli sicuri e ti sollevi.
Trovi subito dei punti d'appoggio anche per i piedi e procedi nella scalata. Le crepe sono profonde e le pietre del muro sembrano salde, così procedi abbastanza velocemente. A circa sei metri d'altezza ti imbatti in una zona insolitamente liscia, che ti dà qual-

che difficoltà, ma studi accuratamente il tragitto da seguire e ben presto trovi il modo di spostarti di lato e di percorrere una via più sicura verso l'alto.
In breve tempo arrivi a circa tre metri dalla sommità del muro. Qui però, con tua grande delusione, le crepe sono ricoperte da uno strato di intonaco liscio. Riesci a vedere delle crepe sottili anche nell'intonaco, ma comprendi che quest'ultima parte sarà più pericolosa da scalare che tutto il resto.
Trovi un appiglio in una piccola crepa, ti issi con cautela e stendi il braccio per trovarne un'altra. Ripeti parecchie volte di seguito questo procedimento, avvicinandoti sempre più alla sommità.
Ad un tratto però senti l'intonaco sgretolarsi sotto la mano destra. In uno sforzo disperato allunghi il braccio sinistro per tentare di aggrapparti ad una piccola cavità proprio nel momento in cui stai per perdere l'equilibrio.
Riuscirai a farcela?
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 5 o meno, vai al **38**. Se è 6 o più, vai al **165**.

91

Uno strato di grandine ghiacciata ricopre il centro della corte intorno alla torre, per un raggio di parecchi metri. Qualunque possa essere la forza terrificante che ha scatenato questa tempesta soprannaturale, dev'essere più potente di quanto pensassi.
Vale davvero la pena di rischiare la pelle per la gemma?
Capisci che portare avanti la missione potrebbe costarti la vita: la torre sembra irraggiungibile dall'esterno.
Forse in qualche punto del Castello di Quarras si cela un'altra via per raggiungere la Torre della Gem-

ma, ma non hai idea di dove possa trovarsi. Hai già esaminato la base della torre per scoprire eventuali porte segrete, ma non ne hai trovate.
Scoraggiato ti alzi e ti avvii lungo il corridoio, cercando di mettere una certa distanza tra te e la torre. Se esiste un'altra via nascosta da qualche parte, sarai forse abbastanza fortunato da trovarla.
In un angolo del tuo cervello però ti chiedi se non sarebbe meglio uscire dalla fortezza e salvare la pelle. Non sai davvero che fare. Procedendo furtivamente lungo il corridoio ti ritrovi in una zona buia, apparentemente in disuso. Ora che ci pensi, tutta l'area che circonda la Torre della Gemma sembra abbandonata.
Ad entrambi i lati del corridoio si aprono numerosi passaggi. Parecchie volte devi scegliere a caso quello da seguire, e in breve tempo ti rendi conto di esserti smarrito.
L'enorme castello sembra opprimerti minacciosamente, impedendoti la fuga. Imbocchi un corridoio identico alla mezza dozzina che hai appena percorso. Nell'oscurità quasi impenetrabile un senso di disorientamento e di disperazione si impadronisce di te.
All'improvviso un fragore metallico ti riporta alla realtà. Ti giri di scatto sguainando la spada, pronto a combattere.
La luce fioca ti permette a malapena di distinguere una cancellata di grosse sbarre di ferro, evidentemente calata dal soffitto alle tue spalle, che ti blocca la via del ritorno.
Pochi secondi dopo odi uno scatto sotto di te e senti il pavimento spostarsi. Ti lanci in avanti verso la cancellata, nel tentativo di aggrapparti alle sbarre per non cadere in quelle profondità sconosciute.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 7 o più, vai al **162**. Se è 6 o meno, vai all'**88**.

92

Il mago si dimostra ancora una volta un avversario scaltro. Evita con grazia il tuo assalto, come se ciò facesse parte dell'incantesimo, e poi scatena i suoi poteri magici.
Un vortice di forme e colori turbina intorno a te, circondandoti in un arcobaleno ipnotico. All'improvviso tutto si oscura e orribili artigli scheletrici si protendono verso di te, mentre un teschio ghignante sembra beffarti.
Nel giro di pochi secondi piombi nell'oscurità totale . . . per sempre.

93

Cerchi di cogliere l'occasione buona per fuggire, e dopo pochi istanti vedi che le guardie sono impegnate a conversare a bassa voce; è il tuo momento!
Balzi in piedi, e con uno strattone ti liberi dalle corde che ti legano le mani. Prima che le guardie abbiano il tempo di girarsi, hai già afferrato una sedia e ti accingi a scagliarla.
Se riesci a trattenere le guardie per alcuni secondi, riuscirai a seminarle. Dopo di che ti affiderai alla tua abilità di ladro per arrivare a casa sano e salvo.
La sedia vola nell'aria proprio nel momento in cui le guardie stanno per reagire.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 4 o meno, vai al **139**. Se è 5 o più, vai al **107**.

94

Una rapida indagine rivela una botola quadrata che si apre nella piattaforma, quasi all'estremità. Sembra proprio l'entrata che cercavi. Un grosso anello di ferro ti permette di sollevarla con cautela.

Dall'apertura emana una fredda luminosità azzurrina e sotto di te vedi la Gemma di Illystia; dalla stanza sembra spandersi anche un gelo innaturale.
Con un salto di circa due metri raggiungi il pavimento, scivolando quasi sulla superficie ghiacciata. Subito noti che le pareti, il soffitto e il pavimento della stanza sono ricoperti da una spessa crosta di ghiaccio.
All'improvviso sei investito da una violenta folata di vento che ti fa perdere l'equilibrio. Cerchi di aggrapparti al davanzale di una finestra, ma sfondi il vetro. La tua attenzione però è subito rivolta alla gemma; accanto alla pietra luccicante, nella stanza che credevi deserta, qualcosa si muove. Vai al **50**.

95

Procedi barcollando, malfermo sulle gambe, e ben presto perdi la nozione del tempo. Cadi per l'ennesima volta e quando ti rialzi la galleria sembra girare intorno a te: capisci di aver perso completamente l'orientamento. Poco dopo inciampi e cadi nuovamente a faccia in giù nel fango. Questa volta sei troppo debole per muoverti, e a poco a poco un profondo torpore mortale si impadronisce di te . . .

96

Con mossa fulminea estrai la lama e la punti verso la gargolla. La statua animata rallenta immediatamente la sua avanzata, come se possedesse una forma di intelligenza primitiva.
Scoprendo le zanne mostruose in un ghigno, il mostro taglia l'aria con gli artigli. Il fatto che tu sia armato ha rallentato la sua avanzata, ma non l'ha arrestata.
All'improvviso balza verso di te, spinta dal potente battito delle ali da pipistrello. Ti sposti lentamente

di lato e le punti contro l'arma proprio nel momento in cui sta per squarciarti il volto con gli artigli mostruosi.
Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 2 punti se usi la spada. Se il totale è 13 o più, vai al **136**. Se è 12 o meno, vai al **10**.

97

Fai uno sforzo disperato per colpire nuovamente il cane feroce. Tuttavia la bestia è più veloce di te.
Ti si avventa in pieno petto con le grosse zampe e ti fa cadere all'indietro. Poi ti afferra ad un braccio con le zanne poderose, facendoti sussultare per il dolore. Devi fare appello a tutta la tua forza di volontà per non gridare, e perdi 4 punti di E.V..
Rotoli di lato e balzi in piedi, brandendo ancora l'arma. Il grosso cane gira su se stesso e si avventa di nuovo su di te.
Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 9 o più, vai al **141**. Se è 8 o meno, ripeti questo paragrafo.

98

Ti ritiri silenziosamente nell'ombra, mentre il mago prosegue per la sua strada. Con un grande sforzo di volontà riesci a regolarizzare il respiro, ma senti ancora il cuore che ti martella nel petto.
Continui a seguire Kharseron, e lo vedi aprire la pesante porta che conduce in cima ad una delle mura interne del Castello di Quarras.
In un attimo passi anche tu dalla stessa porta ed esci nella notte stellata.
Kharseron cammina a passi rapidi, ovviamente con in mente uno scopo ben preciso. In breve tempo raggiunge il punto d'incontro di tre mura che sovrasta-

no un'ampia corte all'interno del castello. Al centro della corte sorge la struttura imponente e sinistra della Torre della Gemma. Vai al **142**.

99

Decidi di affrontare qualsiasi cosa possa trovarsi all'interno, piuttosto che andare incontro a morte certa nel tentativo di salire ulteriormente. Ti giri nello stretto vano della finestra, estrai l'arma e ti prepari a sfondare il vetro con un calcio.

Il silenzio della notte è rotto dal fragore del vetro infranto. Quando dai un'occhiata all'interno, il tuo sguardo viene immediatamente attratto da qualcosa che si trova al centro della stanza circolare. Posata in cima ad un piedistallo, sul più morbido dei velluti, brilla la gelida Gemma azzurra di Illystia.

Con la sensazione che il compimento della missione sia vicino, entri guardingo nella stanza e ti scrolli di dosso numerosi frammenti di vetro. Ti guardi intorno e noti che l'intera sala è tappezzata di un materiale bianco lucido, che riflette la luminescenza azzurra della gemma misteriosa e ne accresce l'intensità di centinaia di volte.

Sembra che nella stanza, oltre alla fulgida gemma, non vi sia niente altro. Scopri che ciò che ricopre le pareti, il soffitto e il pavimento è ghiaccio, e noti un gelo intenso e tagliente nell'aria.

Ad un tratto vedi qualcosa muoversi all'altro lato della stanza. Vai al **50**.

⚅ ⚁

100

Riesci ad afferrarti per un attimo all'estremità dello scivolo, ma la forza della corrente ti impedisce di reggere a lungo. In bilico sull'orlo dell'abisso, perdi l'equilibrio.
Ti attende una nera voragine che si rivela molto, molto profonda . . .

101

Il buon senso ti suggerisce di nasconderti temporaneamente, mentre il rumore prodotto dal grappino echeggia ancora nella corte.
Sfrecci senza far rumore in direzione del corridoio. Una volta al sicuro nella fitta ombra, dedichi nuovamente la tua attenzione al cortile, sforzandoti di penetrare l'oscurità per scoprire eventuali movimenti. Ora che ti sei rilassato, noti che l'aria si è fatta molto fredda. Per parecchi minuti cerchi di respirare senza far troppo rumore e tendi i muscoli, ma non vedi segno di vita.
Poi volgi lo sguardo verso la cima della torre. Noti il formarsi di una nube grigia e minacciosa, apparentemente creata dalla gelida luminescenza azzurrina proveniente dalle alte finestre della torre. Sembra condensarsi principalmente intorno alla guglia, ma si gonfia e turbina minacciosamente.
Con terrore comprendi di trovarti dinanzi ad un fenomeno magico potente e micidiale. Ben presto la sinistra nube vomita enormi chicchi di grandine che rimbalzano implacabili nel cortile.
Senti un brivido, non tanto per il freddo, ma al pensiero che ora potresti trovarti sotto quella gragnuola di giganteschi chicchi di grandine. L'idea di ciò che sarebbe potuto accadere se non ti fossi riparato nel corridoio ti fa accapponare la pelle.

Ben presto la tempesta cessa improvvisamente com'era iniziata, lasciando la corte cosparsa di mucchi di ghiaccio.
Ti siedi nel corridoio a riflettere su questa dimostrazione di magia nera, e ti chiedi se riuscirai mai a raggiungere la cima della Torre della Gemma. Vai al **91**.

102

Concludi che ormai tutto è contro di te. Cercar di fuggire da tutte queste guardie sarebbe un suicidio.
Seppure riluttante, alzi le mani.
«Olà, uomini!» grida una delle guardie. «Guardate cosa abbiamo qui . . . un ladro!»
In pochi attimi ti disarmano e ti legano le mani ben strette dietro la schiena. Una scorta di quattro guardie ubriache ti spinge attraverso il labirinto di corridoi all'interno del Castello di Quarras. Vai al **21**.

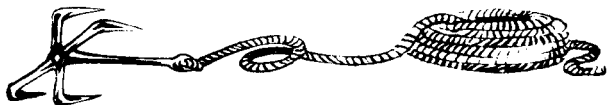
103

Con l'aiuto dell'Invisibilità sferri un pugno all'orco, colpendolo con violenza al mento. Un'espressione stupita gli si dipinge sul volto mentre cade lentamente in avanti.
Finalmente riesci ad entrare nel corridoio, ma il mostro giace nel vano della porta e ti impedisce di chiuderla.
Decidi di non darti la pena di spostare il corpo, e ti avvii a passi rapidi lungo il corridoio. Non senti alcun rumore provenire dal cortile alle tue spalle, il che fa supporre che la tua fuga non sia stata scoperta.
Percorrendo lo stretto passaggio illuminato dalle torce, odi russare forte nelle stanze. Alle pareti si trovano numerosi ganci a cui sono appesi scudi e spade. Sicuramente ti trovi in una delle caserme che ospitano le guardie del castello.

Ti fermi soltanto per prendere una spada, e ben presto ti ritrovi fuori della caserma a percorrere i corridoi bui del Castello di Quarras. Davanti a te, non molto lontano, sorge la Torre della Gemma. Vai al **191**.

104

L'imponente muro non dovrebbe rappresentare un grosso ostacolo per te. Ringrazi il cielo di aver portato il grappino, che si è dimostrato uno dei tuoi attrezzi più preziosi. Lasci cadere la corda dalla spalla e ti metti a studiare il muro.
La merlatura dovrebbe offrire un solido appiglio per il grappino. Naturalmente le cose potrebbero mettersi male se una pattuglia di ronda inciampasse nel gancio mentre stai scalando il muro. Puoi soltanto sperare che quanto ti ha detto il vecchio, cioè che questa zona non è sorvegliata, corrisponda a verità.
Avvolgi accuratamente la corda ai tuoi piedi, cosicché possa svolgersi agevolmente al momento del lancio. Fai roteare il grappino in cerchi sempre più ampi per conferirgli maggior forza e poi lo scagli nel cielo stellato.
In pochi secondi senti un rumore metallico soffocato sopra di te. Il grappino non ricade a terra e perciò tiri la corda, che si tende. Il gancio ha fatto presa al primo colpo.
Dai una rapida occhiata alla strada immersa nell'ombra, ma non vedi anima viva. Allora ti giri verso il muro e inizi a scalare la superficie liscia, issandoti lungo la robusta corda a forza di braccia. La scalata procede rapidamente; in pochi minuti ti afferri al parapetto e ti sollevi fra due grossi merli. Nessun rumore rompe il silenzio della notte. Protetto dall'ombra del bastione, inizi a riavvolgere la corda e contemporaneamente ti guardi intorno. Il muro è largo

parecchi metri, e si estende per un centinaio di metri in entrambe le direzioni. A una trentina di metri di distanza si unisce a questo un altro muro, in cui si apre un passaggio che conduce all'interno del castello. Ancora lontane si intravedono le finestre della Torre della Gemma, dalla spettrale luce azzurrina, che ti riporta alla mente la missione.
Questa zona sembra davvero priva di guardie, come aveva detto il vecchio Pieter. Tenendo le ginocchia piegate per sfruttare al massimo il favore delle ombre strisci rapidamente lungo il muro, verso il punto in cui si apre il passaggio che hai visto prima. L'unico rumore che disturba la quiete della notte è quello quasi impercettibile dei tuoi passi sul selciato.
All'improvviso ti arresti. A meno di dieci metri davanti a te vedi una figura immobile, appollaiata come un avvoltoio proprio nel luogo in cui sei diretto: il punto di congiunzione tra le due mura.
Per un attimo pensi che si tratti di una guardia, ma ti rilassi quando ti accorgi che è soltanto una statua, anche se, a dir la verità, è davvero orribile e spaventosa. Il suo volto di pietra è distorto da un ghigno satanico da cui spuntano zanne terrificanti; le punte delle dita sono dotate di lunghi artigli ricurvi e sul dorso ha ali di pipistrello.
Reprimendo a stento un brivido, ti chiedi chi possa aver scolpito una simile mostruosità. Ti dirigi guardingo verso il punto d'intersezione delle mura e dai un'occhiata in giro prima di proseguire lungo il muro che conduce alla Torre della Gemma.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Furtività. Se il totale è 4 o meno, vai al **55**. Se è 5 o più, vai al **130**.

105

Maledicendo il momento in cui hai deciso di non portare armi, fai degli sforzi disperati per evitare le spade puntate verso di te dalle due guardie. Ti tengono completamente sotto controllo, poiché le loro lame sono a meno di mezzo metro da te, pronte a trapassarti se non riuscirai a sfuggire all'attacco.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 7 o più, vai al **19**. Se è meno di 7, vai al **173**.

106

La tua lama sibila, diretta al collo dello zombi superstite, ma per tua somma sfortuna la creatura inciampa prima che il colpo vada a segno e cade pesantemente nell'acqua fangosa. Poi balza nuovamente in piedi, facendoti capire che questa volta dovrai fare più attenzione nell'attaccare.
Avvicinandoti inciampi anche tu nello stesso ostacolo, apparentemente un grosso blocco di pietra, e perdi l'equilibrio; mentre cadi lo zombi ti artiglia la schiena.
Perdi 3 punti di E.V., 2 se hai il Mantello Protettivo.
Cercando disperatamente di recuperare l'equilibrio, ti getti in avanti per sfuggire alle grinfie della ripugnante creatura.
La rabbia sta per offuscare la tua capacità di giudizio, ma riesci quasi subito a controllarti. L'esperienza ti ha insegnato che in combattimento l'ira può essere controproducente.
Ormai sai di essere a un passo dalla vittoria. I primi due zombi non danno segno di vita e sei quasi sicuro che anche l'ultimo farà presto la loro stessa fine.
Ti avvicini guardingo, roteando lentamente la spada davanti al volto orrendo del mostro. Poi colpisci, con la velocità del fulmine.

Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 8 o meno, ripeti questo paragrafo. Se il totale è 9 o più, vai al **154**.

107

Con tua grande soddisfazione la sedia abbatte una delle guardie. L'altra ti scaglia immediatamente addosso qualcosa, mirando al capo: è una bottiglia di vino.
La schivi, ti giri e spalanchi la porta di scatto. La seconda guardia attraversa di corsa la stanza per cercare di fermarti, ma la pesante porta la colpisce in pieno volto. Ti precipiti all'istante in un corridoio deserto: tenendoti nell'ombra, ti dirigi verso l'uscita. Sai che ormai c'è troppo trambusto nel castello per portare a termine la tua missione: è già molto se ne uscirai vivo. Trascorri una notte lunga e fredda nascosto nelle stalle, sotto un mucchio di fieno sporco. All'alba ti infili sotto una tela cerata, nel carro dello stalliere che esce dal castello per andare a prendere foraggio al mercato.
Arrivi a casa stanco e dolorante, in preda alla frustrazione. La tua missione al Castello di Quarras richiede un piano più accurato per poter riuscire.

108

Vaghi per i corridoi che si snodano sotto il Castello di Quarras per un tempo interminabile. Ti dolgono le braccia per lo sforzo di tenerle tese per tastare il muro, ma non puoi farne a meno: nell'oscurità così profonda solo il tatto può sostituire la vista.
Finora hai percorso un lungo corridoio rettilineo, e per un lungo tratto non hai incontrato corridoi laterali; ora noti un gelo innaturale nell'aria.

Con tua grande sorpresa ti accorgi che l'umidità sulle pareti si è trasformata in ghiaccio. La causa di questo gelo, qualunque essa sia, ti appare misteriosa e sinistra.
Alla fine vedi un'intensa luce gialla che brilla in lontananza, creando bizzarri riflessi sulle pareti coperte di ghiaccio. Affrettando un po' il passo, ti avvicini alla fonte luminosa.
Ben presto scopri una torcia che arde allegramente, infilata in un anello alla parete. Noti che la fiamma non è velata di fuliggine e che il legno non è bruciacchiato. Ti accorgi anche che il corridoio termina qui, chiuso da un pesante portone proprio dietro la torcia. Avvicinandoti con cautela, osservi che la porta non è chiusa a chiave.
La apri, e vedi una lunga scala a chiocciola che porta verso l'alto. Sembra l'interno di una torre e nella tua mente si fa strada la speranza che si tratti della Torre della Gemma.
Hai solo un modo per accertartene. Guardando in su lungo la scala non vedi alcuna luce, oltre a quella della misteriosa torcia dietro la porta.
Vuoi prendere la torcia per salire la scala?
O è meglio lasciarla dov'è, visto che sembra decisamente possedere strani poteri?
Se decidi di non prendere la torcia, vai al **199**. Se invece pensi di prenderla, vai al **67**.

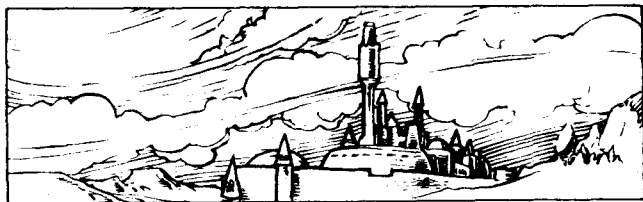
109

Tutto ansimante crolli finalmente contro le fredde sbarre dell'inferriata, e respiri l'aria fresca a pieni polmoni. Quasi privo di sensi, togli la grata e la lasci cadere nella galleria. Esci carponi e ti avvii lentamente verso casa.

Raggiungi il rifugio della tua villa soltanto all'alba. Fradicio e dolorante ti butti sul letto, pensando che sei stato fortunato a uscire vivo dal Castello di Quarras.

110

Decidi che questa volta il colpo non dovrà mancare il bersaglio. Con i piedi ben piantati per terra tendi tutti i muscoli della spalla, della schiena e del braccio per trapassare il gelido ventre del mostro.
Un'esplosione di pezzi di ghiaccio ti colpisce al volto e alla mano mentre la bestia ruggisce e fa un salto indietro. È la prima volta che la senti emettere un suono. Noti che la pelle della tua mano destra presenta screpolature sanguinanti dovute alla pioggia di cristalli di ghiaccio.
Se non hai la Gemma Preservatrice, perdi 1 punto di E.V..
Il mostro si prepara ad attaccare per l'ennesima volta, ma questa volta ti si avvicina con maggiore cautela. Dalla ferita che ha nel ventre emana un vapore simile a quello del respiro nelle giornate fredde. Questa volta non vedi alcuna possibilità di attaccare per primo e sei nuovamente costretto a girare attorno alla stanza camminando all'indietro.
Senti un soffio di aria calda nella schiena e capisci di trovarti vicino alla finestra che hai sfondato per entrare nella torre. Il mostro si ferma e getta indietro la testa, preparandosi evidentemente all'attacco.
Il sangue che ti cola dalle ferite alla mano macchia il pavimento ghiacciato della stanza. Per quanto ancora potrai resistere all'avanzata implacabile della creatura? Sarai mai in grado di distruggerla? Un'alternativa esiste: saltare dalla finestra. Ricordi però il parapetto sporgente al di sopra di essa. Ti sarebbe possibile fare un salto dal davanzale cercando di aggrapparti al

parapetto, prima di precipitare nel cortile sottostante incontro alla morte?
L'idea ti sembra tanto assurda che quasi ti metti a ridere! Dovresti fare un salto da acrobata, più difficile di qualsiasi impresa che tu abbia mai affrontato nella vita.
D'altra parte anche rimanere in compagnia del mostro non ti attrae molto. L'essere sta abbassando la testa per attaccare, e la ferita non sembra affatto averne rallentato i movimenti. Vale la pena di mettere a repentaglio la vita per un'incerta possibilità di fuga?
Se decidi di fare il salto dalla finestra, vai al **60**. Se preferisci continuare a combattere con la creatura, vai al **126**.

111

Manovri abilmente la lama per scoccare un colpo mortale, ma lo scaltro assassino ti sorprende ancora una volta con la sua rapidità e scansa il colpo tirandosi di lato.
Prima che tu possa recuperare l'equilibrio, è lui a puntare il pugnale contro di te. Riuscirai ad evitare in tempo la punta avvelenata?
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 6 o meno, vai al **63**. Se è 7 o più, vai al **160**.

112

Osservi attentamente la corte che ti sta di fronte: il corridoio in cui ti trovi dista un centinaio di metri dalla base della torre. A quanto puoi vedere, nei dintorni non c'è anima viva.
La Torre della Gemma si eleva per circa trenta metri nella notte.
Per i primi venticinque metri, la monotona superficie scura dell'edificio non è interrotta da porte o finestre. In alto però si aprono sei strette finestre, disposte in circolo. Socchiudendo gli occhi riesci a intravedere una fioca luminosità azzurrina che traspare dai vetri.
Inconsciamente ti stringi addosso la tunica: hai sentito come una ventata di freddo.
Concludi che aspettare non servirebbe a nulla e decidi di attraversare la corte per esaminare la base della torre, certo che non vi sia nessuno in giro.
Esci fulmineamente dal corridoio e, abbassandoti il più possibile, attraversi come una freccia la corte immersa nell'oscurità, diretto alla base della torre.
Giunto a destinazione, esamini la superficie che da lontano appariva così liscia. Con tuo grande sollievo scopri che è costituita da blocchi di pietra, disposti secondo lo schema consueto. Esamini le pietre, che emanano un'oscura luminosità, e noti ampie fessure tra i blocchi.
Girando rapidamente intorno alla base della torre, ispezioni tutta la superficie a livello del terreno per scoprire eventuali entrate, ma non ne vedi. Guardi

verso l'alto, considerando i rischi che potrebbe implicare la scalata.
Se hai corda e grappino, l'ascesa non dovrebbe risultare troppo difficoltosa. Senza questi attrezzi, invece, l'impresa si prospetta temeraria e pericolosa. Comunque ti senti in grado di scalare la torre sia con corda e grappino che senza.
Hai portato corda e grappino? E vuoi usarli? Vai al **179**. Se no, vai al **133**.

113

Concludi che arrampicarsi fino in cima è meno pericoloso che entrare dalla finestra senza sapere cosa ti aspetta, e perciò continui a salire.
Ti issi rapidamente per gli ultimi metri, mettendoti in salvo sul parapetto. Avvolgi velocemente la corda e ti guardi intorno, per trovare il modo di entrare nella torre. Vai al **94**.

114

Decidi di non arrenderti: trascorrere il resto della tua vita nelle segrete del Castello di Quarras sarebbe peggio della morte.
Le guardie sono strettamente affiancate e non vedi spazi tra loro.
In un tentativo disperato ti avventi contro due di esse. L'impeto del tuo slancio improvviso ti permette di farti momentaneamente strada.

Ma tutto è contro di te e noti con sgomento che stai tornando visibile. Altri quattro soldati ti tagliano la ritirata. Numerose spade affilate sono puntate contro di te, e per la prima e ultima volta nella tua vita non riesci a fuggire.

115

I piedi del mago si trovano a meno di mezzo metro dal tuo volto: sei disteso sulla piattaforma della Torre della Gemma, quasi senza respirare per non tradire la tua presenza. Sei sicuro di non aver fatto rumore.
Ma in qualche modo lo stregone ti ha scoperto.
Vedi il suo corpo macilento piegarsi verso di te e ti ritrovi a fissare un paio di malvagi occhi neri.
«Vieni qui» ordina Kharseron, con una voce roca che ti attrae irresistibilmente. Contro la tua volontà, ma incapace di opporti, strisci fuori da sotto il battello e ti alzi. Per qualche ragione, il mago non ti sembra più tanto sinistro.
«Parliamo» ti dice ancora, con quella sua voce roca.
Vai al **188**.

116

Decidi che non vuoi buttarti in pasto a ciò che potrebbe trovarsi dietro la finestra. La stanza potrebbe anche essere vuota, ma un sesto senso ti induce a non fidarti. Ti sposti sul bordo del davanzale; l'aria fresca sembra quasi estiva, paragonata al gelo che si sente vicino alla finestra ghiacciata. Tendi le braccia e trovi subito un'ampia spaccatura nella cornice sporgente. Reggendoti saldamente dopo aver infilato le dita nella crepa, inizi a dondolare pericolosamente lontano dal muro della torre. Il pensiero del duro selciato, trenta metri più in basso, ti terrorizza. Digrignando i denti, allunghi l'altro braccio e riesci così

a raggiungere una pietra sporgente che dovrebbe reggere il tuo peso. Lasciando penzolare i piedi nel vuoto, cerchi di issarti a forza di braccia.
All'improvviso senti la pietra smuoversi e cadere. La mano sinistra è priva di appigli, ora, e soltanto con l'aiuto della mano destra e dei tuoi rapidi riflessi potrai evitare il disastro. Fai uno sforzo disperato per metterti in salvo.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 7 o più, vai al **189**. Se è 6 o meno, vai al **40**.

117

Sferri un fendente micidiale allo zombi ghignante, ma in qualche modo quello riesce a trovare velocità sufficiente a sollevare il braccio e a deviare il colpo. Deluso osservi la lama rimbalzare sull'avambraccio coriaceo del mostro.
Nello stesso momento senti un dolore bruciante al fianco sinistro e capisci che uno degli altri due mostri ti ha ferito con la mano scarnificata. Indietreggi sanguinante e ti senti indebolire di attimo in attimo, mentre le creature ripetono il loro triplice assalto. Ancora una volta devi tentare di fermare uno dei mostri prima che gli altri due possano agire contro di te.
Ti giri da un lato e meni un potente fendente, mirando alla testa dello zombi alla tua sinistra. Nelle orbite vuote non si nota alcuna reazione all'attacco, ma il suo ghigno sembra farsi beffe di te.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 9 o meno, ripeti questo paragrafo. Se è 10 o più, vai al **164**.

118

Questa volta il colpo va a segno, e la tua vittima raggiunge il compagno sul pavimento della stanza.
All'improvviso senti un rumore di passi avvicinarsi nel corridoio. Ti precipiti alla porta, riuscendo a chiuderla prima che arrivi qualcuno. Sfortunatamente la torcia è rimasta fuori, e perciò ti trovi ancora nell'oscurità completa. Vai al **7**.

119

Ancora una volta decidi di non affrontare il potente mago. Resti invece a guardare mentre posa una mano sulla gemma.
Immediatamente l'aria si raffredda e odi un fischio basso e stridulo, mentre un vento misterioso turbina nella stanza. Ti senti come illuminato da una luce intensa, e capisci che il mago ti ha scoperto.
Kharseron si gira di scatto e ti fissa con i profondi occhi neri: ti senti come una farfalla trafitta dallo spillo di un collezionista.
«Vieni qui, amico» sussurra. Per qualche motivo ora non ti sembra più tanto minaccioso.
Scendi la scala sotto lo sguardo attento del potente mago e finalmente ti trovi di fronte a lui.
«Ora» prosegue, «parleremo».
Vai al **188**.

120

La guardia si scaglia contro di te, puntandoti al cuore la lama luccicante. Ti getti istintivamente di lato, ma non riesci ad evitare che il freddo acciaio ti penetri nel fianco.
Perdi 3 punti di E.V.; se hai il Mantello Protettivo, ne perdi soltanto 2.
La robusta guardia, trascinata dal suo stesso slancio, finisce contro la massiccia porta di legno che hai ap-

pena chiuso e vi si incastra con la spada. Si getta indietro infuriata, dando strattoni alla lama.
Capisci che questa potrebbe essere la tua ultima possibilità. La guardia è momentaneamente distratta, ma impugna saldamente la spada. Devi farle mollare l'arma prima che riesca ad estrarla dalla porta, o dovrai affrontare un'altra volta il suo attacco senza armi con cui difenderti.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 12 o più, vai al **127**. Se è 11 o meno, vai al **171**.

121

Punti la lama all'occhio del coccodrillo, ma all'ultimo momento il mostro si gira su un fianco e l'arma gli rimbalza sulla corazza squamosa senza fargli danno.
In una frazione di secondo ti senti afferrare saldamente da potenti mascelle, mentre la bestia si immerge nel fondo del fossato.
Almeno il coccodrillo mangerà bene, questa notte.

122

Decidi di seguire la galleria che ti sta di fronte, sperando che ti conduca nel cuore del castello.
Affondi nel fango fino alle caviglie, ma l'odore di gas non è così forte. In pochi minuti arrivi alla fine.

Osservi che l'acqua fluisce nell'imboccatura della galleria da un lungo fossato, che attraversa uno dei cortili del castello prima di riversare il suo contenuto nel tunnel lungo uno scivolo. Comprendi di essere penetrato nella cerchia interna delle mura del castello.

Sali lungo lo scivolo e sollevi cautamente il capo, per dare un'occhiata. Dozzine di guardie se ne stanno intorno a un fuoco, e frequenti scoppi di risa sguaiate indicano che la loro attenzione non è rivolta a te.

La torre è ancora lontana, pensi. Devo stare attento.

Il cortile è troppo illuminato per i tuoi gusti. Non te la senti di scivolare fuori dal fossato, a meno che le guardie non si allontanino.

Poi ricordi il Filtro d'Invisibilità. L'hai portato con te? Se sì, questo sarebbe forse il momento di berlo. Però potresti anche aspettare, per vedere se le guardie se ne vanno presto.

Se hai il Filtro e vuoi berlo, depennalo dal Foglio d'Identità e vai al **45**. Se non hai il Filtro o vuoi conservarlo, vai al **193**.

123

Salti fuori da sotto il battello magico, sguaini la spada e ti avventi alle spalle di Kharseron. Ma hai preso troppo slancio: urti contro il fragile corpo dello stregone ed entrambi ruzzolate dalla scala, precipitando sul pavimento della stanza sottostante.

Balzi in piedi scivolando sul pavimento che, noti con stupore, è coperto di ghiaccio, e meni un colpo di spada al petto del crudele mago.

Nello stesso istante Kharseron intona una cantilena che certamente non fa presagire niente di buono.

Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 9 o meno, vai al **70**. Se è 10 o più, vai al **34**.

124

I pezzi di ghiaccio continuano a colpirti, minacciando di farti cadere dal tuo precario punto d'appoggio, ma in qualche modo riesci a non perdere l'equilibrio e a resistere alla micidiale gragnuola.
La valanga cessa in pochi secondi, che però a te sono sembrati ore. In quei pochi secondi comunque hai dovuto sopportare colpi peggiori che in qualsiasi battaglia.
Perdi 10 punti di E.V.. Se non hai la Gemma Preservatrice, lancia un dado e sottrai anche il punteggio ottenuto.
Coperto di graffi e lividi ti appoggi alla parete della torre, cercando di raccogliere le idee. Quale forza soprannaturale può aver scatenato un simile inferno?
Guardi distrattamente la base della torre e vedi che la neve e il ghiaccio che vi si erano accumulati si sono già sciolti in un'ampia area nei pressi della torcia misteriosa.
La torcia! Immaginavi che possedesse proprietà magiche, ma ora cominci a comprendere la sua funzione. La fiamma incantata probabilmente offre protezione dalle tempeste di ghiaccio.
Volgendo lo sguardo verso l'alto, vedi che un'altra massa di ghiaccio si sta accumulando in cima alla torre, così ti precipiti giù dalle scale e togli la torcia dal suo sostegno.
Questa volta sali con l'aiuto della fiamma magica e raggiungi la cima della scala a chiocciola senza difficoltà. Come sospettavi, il ghiaccio che vi si era raccolto è svanito. Vai al **180**.

125

Decidi di approfittare dell'occasione per entrare nell'edificio e perciò sguaini furtivamente la spada, spostandoti a fianco della mostruosa guardia.
«Chi va là?» chiede nuovamente l'orco.
Reprimendo un senso di colpa per attaccare una vittima ignara, ti appresti a colpire il cranio del mostro con l'elsa della spada, sperando di tramortirlo con un colpo solo.
Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 9 o più, vai al **157**. Se è 8 o meno, vai al **187**.

126

Concludi che saltare dalla finestra sarebbe troppo temerario, così ti prepari ad affrontare un nuovo attacco del mostro di ghiaccio. Visto che non hai la possibilità di uscire dalla stanza, devi progettare un modo per ucciderlo, se vuoi sopravvivere alla lotta.
Una volta ancora l'essere getta indietro la testa mostruosa e sai che si prepara a colpire. Per una frazione di secondo, però, il ventre privo di protezione della creatura resta scoperto.
Puntandoti saldamente contro il muro perimetrale, meni un fendente, cercando di immergere la lama in profondità nella massa di ghiaccio.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 1 punto se usi la spada. Se il totale è 11 o più, vai al **76**. Se è 10 o meno, vai al **72**.

127

Colpendo a tutta forza il polso della guardia con il taglio della mano, riesci a farle mollare l'arma. Il soldato indietreggia, urlando di dolore.
«Il polso! Me l'hai rotto!» piagnucola.

Ma i suoi problemi non sono finiti, perché ora afferri la spada sua affilata per affrontarlo.
«No!» grida, cadendo sulle ginocchia.
Con un senso di colpa lo colpisci al capo con la pesante elsa della spada, facendolo crollare al suolo privo di sensi.
Ti fermi nel corridoio silenzioso per controllare che le urla isteriche della guardia non abbiano messo in allarme qualcuno, ma non senti nulla. Vai al **166**.

128

Ti aggrappi disperatamente con le unghie all'estremità dello scivolo; le senti quasi strapparsi per lo sforzo disperato, ma in qualche modo riesci ad arrestare la caduta. Dalla vita in giù penzoli nel vuoto, in una nera voragine di profondità sconosciute.
Tenendoti forte finché il respiro non ritorna quasi regolare, cominci ad issarti fino a raggiungere nuovamente il solido corridoio dal pavimento di pietra. Mentre ti affanni per tirare su le gambe, noti con sorpresa che da un lato del corridoio manca la parete. Una rapida indagine ti rivela una galleria che parte dalla tromba delle scale, e che non avevi notato quando eri salito la prima volta: forse non c'era nemmeno prima che scattasse la trappola.
In ogni caso ti si offre una via per uscire da questo corridoio a fondo cieco, e tu la segui volentieri. Tenendo entrambe le mani contro le pareti, e avanzando a passi cauti, procedi ulteriormente nel buio nei sotterranei del Castello di Quarras. Vai al **108**.

129

La porta si chiude silenziosamente dietro di te, mentre senti le guardie passare avanti. Ma proprio quando stai per aprire la porta, senti avvicinarsi un altro gruppo di guardie.

Sembra che nel corridoio che hai appena lasciato vi sia parecchio traffico. Forse sarebbe meglio cercare un'altra via d'uscita. Vai al 7.

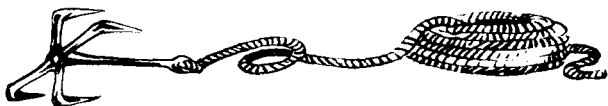
130

All'improvviso ti blocchi, quasi avvertito da un sesto senso. Hai sentito qualcosa muoversi, e il solo pensiero ti fa gelare il sangue perché, a parte la statua, non c'è nessuno nei paraggi.
Ma ecco cosa vedi: la grottesca scultura di pietra muove lentamente le ali da pipistrello e gira l'orribile testa per guardarti. Il ghigno demoniaco sul suo volto sembra essersi allargato.
Il mostro salta dal parapetto di fronte a te, emettendo un sordo gorgoglio, e avanza sfoderando gli artigli.

Metti rapidamente mano all'arma. Ma hai portato la spada, o almeno il pugnale?
Se non hai portato armi, vai all'**81**. Se hai la spada o il pugnale, vai al **156**.

131

La corda si svolge rapidamente mentre il grappino vola verso l'alto parapetto. Dopo pochi istanti lo senti colpire la piattaforma sopra di te. Tendi con cautela la corda, facendo in modo che il gancio non precipiti improvvisamente a terra.
Tiri un sospiro di sollievo nel vedere che la corda tiene. Per accertarti che sia saldamente ancorata dai qualche strattone, e poi ti appendi con tutto il peso.
Dai inizio alla scalata, puntando i piedi contro il fianco della torre. Il freddo ti ha irrigidito le mani, e dover sostenere con esse tutto il peso del corpo si rivela molto doloroso.
Questo gelo improvviso continua a meravigliarti; un quarto d'ora fa non l'avevi neppure notato, ma ora sembra che Quarras sia piombata d'un tratto nel cuore dell'inverno.
La corda è rigida e poco maneggevole, mentre le mani ti si ricoprono di vesciche per quello che sembra un principio di congelamento.
Ma che sta succedendo?
All'improvviso il tuo sguardo incontra il freddo vetro bianco, dai riflessi azzurrini, di una delle finestre in cima alla torre. Non ti eri reso conto di essere arrivato così in alto.
Ora però sei nei guai. Senti che le mani stanno per mollare la presa e sai che cadere da quest'altezza ti sarebbe certamente fatale.
Osservi affascinato il vetro azzurrino. Da esso sembra emanare una forza malefica, una forza che probabilmente è stata risvegliata dalla tua presenza.
È il tuo ultimo pensiero, e non riuscendo più a reggerti precipiti all'indietro nel vuoto.

132

Battendo i piedi con forza nuoti dritto verso il gigantesco rettile, finché le fauci spalancate non si trovano a meno di un metro dal tuo viso. Meni un fendente micidiale con la lama, ma la punta rimbalza sulla corazza squamosa del coccodrillo.
Nello stesso istante la bestia ti spinge sott'acqua con il corpo massiccio, e ti senti afferrare alla vita da zanne poderose.
Sai che non potrai più tornare in superficie per respirare.

133

Sembra che l'unico modo di raggiungere la cima della torre senza usare corda e grappino sia un'audace scalata lungo il muro esterno.
Ne esamini ancora una volta la superficie. Sembra che a livello del terreno vi siano diversi appigli, e speri che sia così fino in cima. Diversamente, ti verresti a trovare in una situazione molto pericolosa.
Capisci però che non c'è tempo per preoccuparsene. Infili le dita in una crepa il più in alto possibile e, reggendoti forte, ti sollevi finché riesci ad introdurre ciascun piede in una stretta spaccatura. Poi stendi le braccia sopra la testa, uno alla volta, e sali ancora di circa mezzo metro.
Ripeti gradatamente il procedimento, avanzando faticosamente lungo il nero muro esterno della Torre della Gemma. Per parecchio tempo riesci ad arrampicarti con relativa facilità, salendo sempre più in alto al di sopra del selciato della corte.
A una decina di metri d'altezza, però, non trovi più appigli. Hai i piedi infilati precariamente in una stretta crepa, mentre con una mano annaspi sopra di te alla ricerca di un appiglio sicuro.

Il migliore che riesci a trovare è una piccola protuberanza nella pietra, alla quale riusciresti a malapena ad afferrarti con le unghie. Sai che questa piccolissima sporgenza è tutto ciò che sta tra te e una pericolosa caduta, e non hai altra scelta.
Tiri un profondo respiro, lasci la presa con l'altra mano e ti allunghi per cercare un altro appiglio. Ma ti scivola un piede e le dita ti pulsano per il dolore. Se solo riuscissi a raggiungere un'altra piccola sporgenza! Poi ti scivola anche l'altro piede e resti sospeso nel vuoto, mentre tenti disperatamente di sollevarti con le dita per cercare una crepa dove infilare l'altra mano.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 5 o più, vai al **161**. Se è 4 o meno, vai al **46**.

134

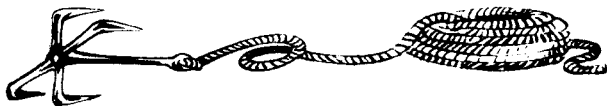
Annaspando nella fitta oscurità scopri ben presto di essere caduto in un corridoio dalle pareti di pietra. Sembra che termini a fondo cieco proprio alle tue spalle, ma che si estenda per una distanza ignota nell'altra direzione.
Decidi di percorrere questo passaggio sotterraneo, sperando di trovare una via d'uscita. Fuggire dal castello non è più il tuo obiettivo principale: ora ti basterebbe rivedere la luce della luna. Il corridoio continua in una rampa di scale per poi diramarsi in diverse direzioni nelle tenebre impenetrabili.
Procedi a passi malfermi nell'oscurità, ma ben presto ti accorgi di esserti irrimediabilmente perduto. È necessaria tutta la tua forza di volontà per mettere un piede davanti all'altro, e solo la speranza ti permette di continuare. Troverai il modo di fuggire da questa buia segreta, o dovrai finire qui i tuoi giorni?
Non hai modo di saperlo. Vai al **108**.

135

Giri a sinistra, verso la galleria che scende sott'acqua. Circa sei metri più avanti è completamente invasa dall'acqua: decidi di nuotare in apnea per 30 secondi, e se a quel punto non sarai riuscito ad emergere, tornerai indietro.
Ti tuffi, e le acque gelide si richiudono sopra di te; ti spingi rapidamente in avanti, a potenti bracciate.
Passi agevolmente sotto un ostacolo, ma poi vai ad urtare con le mani contro una superficie solida proprio davanti a te. Dopo una rapida indagine scopri di essere finito in una galleria a fondo cieco. Cambi rapidamente direzione. Ti ritrovi a nuotare in un intrico di sbarre di ferro. L'ostacolo sembra un'inferriata sommersa.
I polmoni iniziano a risentire della mancanza di ossigeno e lotti per reprimere il panico mentre cerchi una via d'uscita nell'intrico di sbarre. Le afferri disperatamente e ti spingi in avanti.
Lancia un dado e sottrai 3 dal punteggio ottenuto se hai la spada. Se il totale è 1 o più, vai all'**82**. Se è 0 o meno, vai al **64**.

136

Il volto di pietra della gargolla non muta espressione quando le affondi la lama nel fianco, ma tutto il suo corpo sembra esprimere dolore. Il mostro indietreggia, abbassando le ali grottesche. Lo strano gorgoglio si è mutato in un sordo stridio.

Approfittando del vantaggio ti appresti a sferrare un altro attacco, ma la creatura non ha perso la voglia di combattere, perché reagisce con un assalto altrettanto violento.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 2 punti se usi la spada. Se il totale è 11 o meno, vai al **169**. Se è 12 o più, vai al **26**.

137

Arrampicarsi sul parapetto ti sembra troppo rischioso, anche con l'aiuto della corda. Forse hai i nervi un po' scossi. In ogni caso decidi di rompere il vetro della finestra e di affrontare qualsiasi cosa possa celarsi all'interno della torre.
Comunque ora è troppo tardi per preoccuparsi, mormori.
Ti giri in modo da tenere i piedi contro la finestra e puntarti con le spalle ai lati della nicchia e sferri un calcio al vetro, che si infrange facilmente.
Trattieni il respiro quando per la prima volta vedi da vicino la mitica Gemma di Illystia. La grossa pietra lucente è posata su un morbido cuscino del più fine velluto, sopra un piedistallo decorato.
Entri lentamente nella stanza, con grande circospezione. Ti guardi intorno e vedi che le pareti, il soffitto e il pavimento sono coperti da una sostanza cristallina bianca e luccicante. Toccandola comprendi che si tratta di ghiaccio.
Sembra che nella stanza gelida non vi sia nient'altro. La luce emanata dalla gemma illumina l'ambiente di un biancore accecante. Ti avvicini lentamente al piedistallo, ma all'improvviso vedi qualcosa muoversi all'altro lato della stanza. Vai al **50**.

138

Rigiri nervosamente il sottile filo metallico nella grossa serratura, e ad un tratto il grimaldello improvvisato si spezza in due. La serratura è troppo resistente per le tue capacità di scassinatore. Imprecando in silenzio consideri le eventuali alternative. L'unica via d'uscita dal castello che tu conosca passa per l'orrido covo degli zombi; d'altra parte non puoi nemmeno proseguire, perché la strada è bloccata dalla solida porta di quercia.
Scoraggiato fai dietro-front e scendi le scale; ora speri di trovare un passaggio che potrebbe esserti sfuggito la prima volta che sei arrivato qui.
All'improvviso ti manca letteralmente il terreno sotto i piedi e cadi sul dorso, precipitando lungo uno scivolo che ha preso il posto della solida scala che stavi scendendo. Mentre viscide pareti di pietra ti scorrono rapidamente davanti agli occhi, capisci di aver innescato una trappola, trasformando le scale in questo pericoloso scivolo.
Nel giro di pochi istanti arrivi all'estremità, che termina nel vuoto, e precipiti: tendi le braccia nel tentativo disperato di afferrarti a qualcosa.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 4 o meno, vai al **100**. Se è 5 o più, vai al **128**.

139

Le guardie reagiscono con rapidità sorprendente, e con disappunto vedi la sedia volare sopra di loro senza far danno. Ti giri per scattare verso la porta, ma crolli improvvisamente al suolo, raggiunto da un violento colpo alla nuca.

Poco dopo riprendi i sensi e ti ritrovi inzuppato di un liquido appiccicoso; capisci che una delle guardie deve averti scagliato addosso una bottiglia di vino. Mentre ti legano le mani senti un dolore sordo e pulsante alla testa, ma ancora più doloroso è il senso di frustrazione per il tentativo di fuga andato a vuoto. Presto arrivano altre guardie che ti fanno alzare rudemente in piedi e ti scortano verso un imponente edificio; lo riconosci per quello che ospita il Gran Salone del Castello di Quarras. Vai al **16**.

140

Non ce la fai nemmeno ad avvicinarti.
Agiti disperatamente le mani nell'aria, mentre precipiti nel vuoto e ti fermi soltanto quando incontri le implacabili pietre del selciato.

141

Sferri un altro colpo, proprio mentre il cane sta per afferrarti alla gola con le zanne coperte di bava.
Una frazione di secondo in più sarebbe stato troppo tardi, ma la tua affilata lama d'acciaio traccia una linea rossa lunga e sottile nel fianco del cane.
Il grosso animale crolla al suolo senza un lamento e tu lo nascondi rapidamente, ricoprendolo di paglia. Fatto ciò, raggiungi l'altro lato del cortile.
Ancora una volta entri in un corridoio buio, che ti offre una relativa protezione. Hai potuto vedere l'imponente struttura della Torre della Gemma sorgere al di là delle mura del cortile e sai di essere vicino alla meta.

Ben presto il corridoio che stai percorrendo sbocca in una grande corte, più estesa di qualsiasi area scoperta che tu abbia mai visto finora nel Castello di Quarras. Al centro della corte si erge una struttura nera che sembra sfidare le stelle: la sinistra Torre della Gemma. Vai al **112**.

142

La Torre della Gemma si innalza nel cortile di fronte a Kharseron, stagliandosi nel cielo notturno. Osservandola dal tuo nascondiglio, hai la sensazione che ci sia qualcosa di molto sinistro nella fredda luce azzurrina che emana dalle finestre in cima alla torre. Senza sapere precisamente perché, sei sicuro che quella luminescenza abbia origini magiche.
La tua attenzione torna a Kharseron, che ha infilato una mano nella tasca del mantello, estraendone una specie di cubetto. Mormorando parole inintelligibili, scaglia il cubo sul terreno e fa un passo indietro.
Stupefatto, vedi il cubetto crescere e cambiar forma sotto i tuoi occhi. In un attimo sulla piattaforma si è materializzata una sorta di battello, dotato di un paio di ali da pipistrello.
Kharseron sale rapidamente sull'imbarcazione, che immagini debba essere una specie di veicolo magico. Questo emette immediatamente un sordo ronzio, mentre le ali iniziano a battere lentamente. Sollevandosi in maniera quasi impercettibile, lo strano velivolo si libra nell'aria. Come se stesse pilotando una barca a vela, il mago afferra la barra del timone a poppa del battello volante e lo dirige verso la Torre della Gemma.
Capisci immediatamente che il battello sarà presto sopra di te e scopri il modo di arrivare alla torre: sei certo che anche Kharseron sia diretto lì.

Quando il misterioso battello si trova a circa mezzo metro sopra di te, ti alzi e afferri uno dei pattini lunghi e stretti che si trovano sulla chiglia.
Ti senti sollevare da terra e pensi che il battello possa precipitare trascinato dal tuo peso, ma invece non ondeggia nemmeno.
Saldamente aggrappato alla chiglia, vinci un momentaneo senso di nausea quando il battello sorvola il parapetto e veleggia verso la torre, a circa dodici metri d'altezza. Senti il mago cantilenare ripetutamente una formula arcana, e immagini che si tratti di un incantesimo per far volare l'imbarcazione magica.
La traversata per giungere alla torre si completa tanto in fretta che non ti senti nemmeno le braccia stanche. Il mago sorvola i merli in cima all'imponente Torre della Gemma e si abbassa dolcemente su una piattaforma poco più sotto.
Con tuo grande sollievo scopri che, mettendoti in posizione prona sopra i pattini, puoi evitare che la navicella ti schiacci: la strana imbarcazione tocca dolcemente terra sulla piattaforma.
Resti immobile mentre Kharseron scende dal battello e sosta per un attimo, come per scoprire eventuali spie.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Furtività. Aggiungi 2 punti se hai la Gemma Preservatrice. Se il totale è 5 o meno, vai al **115**. Se è 6 o più, vai al **15**.

143

La guardia risponde all'attacco con sorprendente agilità, facendo un salto indietro per evitare il tuo fendente. Mancato!
Prima che tu possa riprenderti, il tuo avversario mena un colpo al tuo braccio teso e senti la fredda lama penetrarti nella spalla.

Se non hai il Mantello Protettivo, perdi 3 punti. Se ce l'hai, ne perdi 2.
Capisci di aver fatto abbastanza chiasso, cosicché ormai le guardie hanno un'idea della tua posizione; ora i due si stanno avvicinando per ucciderti.
Li assali con la rapidità di un cobra all'attacco.
Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 1 punto se hai la spada. Se il totale è 10 o più, vai al **24**. Se è 9 o meno, ripeti questo paragrafo.

144

Grazie agli abiti neri ti confondi nell'ombra dello stretto vicolo, rendendoti quasi invisibile. Un sorriso di soddisfazione ti si dipinge sul volto quando le due pattuglie di guardie si incontrano nella strada davanti a te, esaminano rapidamente la zona e poi si precipitano lungo un'altra via laterale.
La soddisfazione si trasforma però in delusione quando capisci che il clamore suscitato a Quarras dalla tua fuga ti impedirà di portare a termine la missione stanotte.
Altre guardie pattugliano la strada, costringendoti a rimanere per ore nel tuo scomodo nascondiglio. Quando arrivi a casa, intirizzito e dolorante, l'aurora già colora di rosa il cielo.
La missione per salvare il regno dovrà essere rimandata ad un'altra notte.

145

Se combatti ora non hai alcuna speranza di vincere.
Quando le guardie si avvicinano, getti la spada e alzi le mani.
«Chi è costui?» ringhia un robusto sergente. Diverse guardie puntano la spada mentre cerchi di rispondere.

«Non importa» continua il sergente. «Portatelo via». Le altre guardie obbediscono prontamente, legandoti strettamente le mani dietro la schiena. Poi ti spingono rudemente in un lungo corridoio buio. Vai al **21**.

146

Il colpo è rapido e sicuro, ma il mostro si rivela ancora più rapido. Arretrando ulteriormente, cosicché la tua lama gli produce poco più che un graffio, getta in avanti la testa deforme mentre tu sei costretto a indietreggiare.
L'orribile bocca si arresta a meno di mezzo metro dal tuo viso e improvvisamente un soffio di aria gelida ti investe a bruciapelo. Balzando all'indietro per lo spavento, scivoli sul pavimento e cadi sul dorso. Gli occhi ti bruciano terribilmente e ti accorgi di non vederci più.
Se non hai la Gemma Preservatrice, perdi 6 punti. Se ce l'hai, ne perdi soltanto 3.
Immaginando che il mostro si appresti ad ucciderti, ti giri freneticamente su un fianco e cerchi di rialzarti in piedi. Mentre ti strofini gli occhi con entrambe le mani, ti accorgi all'improvviso di aver lasciato cadere l'arma.
Sei momentaneamente preso dal panico, ma ti riprendi in fretta. Noti con sollievo che stai lentamente recuperando la vista. Riesci infatti a distinguere la Gemma di Illystia al centro della stanza.
Poi vedi qualcosa muoversi tra te e la gemma, e capisci che il mostro sta per attaccare nuovamente. Scivolando il più rapidamente possibile sul pavimento ghiacciato, cerchi di stargli sempre di fronte mentre giri intorno alla stanza. Finalmente vedi qualcosa luccicare sul pavimento davanti a te e scivoli in avanti per riprenderti l'arma.

Ci vedi di nuovo perfettamente ora, ma il mostro sta per avventarsi su di te. Brandisci rapidamente la spada e ti prepari ad affrontarlo.
Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 1 punto se usi la spada. Se il totale è 10 o più, vai al **76**. Se è 9 o meno, vai al **72**.

147

Quasi senza far rumore, rimetti il piede a terra e giri lentamente attorno al cane da guardia addormentato. Fatti alcuni passi, puoi finalmente respirare.
Dopo di che percorri il resto delle stalle senza incidenti. Presto trovi un rifugio relativamente sicuro nel corridoio buio all'altra estremità del cortile. Come hai potuto vedere, ti stai dirigendo proprio verso l'imponente struttura della Torre della Gemma.
Questo corridoio sbocca ben presto in un'ampia corte, e noti con disappunto che la zona è completamente scoperta. Esattamente al centro dell'area circolare, sorge l'esile struttura nera della Torre della Gemma. Vai al **112**.

148

Infili rapidamente la mano nella borsa, estraendone la fialetta contenente il filtro magico. Il liquido trasparente ti scorre facilmente in gola e vedi il tuo corpo e ciò che hai con te svanire sotto i tuoi occhi. Anche gli abiti scompaiono, finché di te non c'è più traccia.

Non è la prima volta che ti rendi invisibile, ma la cosa ti dà sempre una strana sensazione. Se ti passi la mano a pochi centimetri dal volto, riesci a vederci attraverso, ed è sempre un'esperienza sconvolgente.
Ancora una volta entri nel corridoio in cui si aprono le stanze delle guardie. Risa sguaiate e parole volgari risuonano in quelle a cui ti avvicini.
Arrivato a metà strada, vedi che il corridoio termina in un ampio cortile. All'improvviso due porte si aprono simultaneamente e una dozzina di guardie entra a passi malfermi nel corridoio alle tue spalle. Ridendo sguaiatamente, ti si avvicinano barcollando. Trattieni il respiro appiattendoti contro la parete, e speri che ti sorpassino senza urtarti. Quando ti passano accanto una di esse ti sfiora il petto, ma è intenta ad ascoltare una storiella oscena e non sembra accorgersi di nulla. In pochi attimi il pericolo è passato.
Segui da vicino le guardie in modo che il rimbombo dei loro passi mascheri qualsiasi rumore tu possa produrre, ed entri nell'ampio cortile.
Qui ti allontani fulmineamente dai soldati e raggiungi agevolmente un angolo immerso nell'ombra.
Ti guardi intorno e ti accorgi che, prendendo quel corridoio, ti sei allontanato dalla meta. Non riesci a vedere la Torre della Gemma dal punto in cui ti trovi, ma riconosci le altre strutture imponenti del Castello di Quarras e così riesci ad orientarti. In un attimo decidi quale direzione prendere e attraversi il cortile a passi rapidi.
L'Invisibilità non dura a lungo, e vuoi percorrere più strada possibile prima che l'effetto svanisca.
Un istante dopo raggiungi il tuo obiettivo: un'ampia scalinata che conduce al cammino di ronda sulla sommità delle mura. Ti precipiti su per le scale e ben presto raggiungi un alto parapetto da cui puoi avere una visione migliore.

Guardandoti alle spalle vedi l'intera città di Quarras che si estende attorno alla piccola baia, gaiamente illuminata da migliaia di torce e lanterne. Dall'altro lato si staglia la Torre della Gemma, con la cima illuminata dalla gelida luce azzurrina: ti sembra ancora irraggiungibile.
Ti avvii ugualmente nella sua direzione, immobilizzandoti per non far rumore quando una delle frequenti pattuglie di ronda ti passa accanto.
Le mura all'interno del castello si intersecano come in un labirinto, ma tu ti dirigi con passo sicuro verso la meta.
Alla fine raggiungi un'intersezione. Il muro che hai seguito finora va in direzione della Torre della Gemma, ma termina a circa cento metri da essa. Mura laterali si diramano a destra e a sinistra. Il tratto di muro di fronte a te, alto una decina di metri, termina in un'ampia corte che sembra circondare la Torre della Gemma.
Quando arrivi all'intersezione, ti accorgi di essere nuovamente visibile. L'Invisibilità è durata quel tanto da permetterti di arrivare fin qui. Vai al **53**.

149

Ferito, sanguinante e scoraggiato, sei costretto ad ammettere che stanotte il Castello di Quarras ti ha battuto. Le ferite ti danno fitte di dolore in tutto il corpo, e pensare di scalare un'altra volta la torre è fuori questione.
Naturalmente anche la fuga non è garantita, ma concludi che la cosa migliore è lasciare il castello e ritentare in seguito.
Attraversi lentamente la corte, diretto al corridoio da cui sei venuto. Trovi l'entrata e ti infili nell'ombra.

Procedendo in direzione delle mura del castello, tuttavia, incontri diramazioni e passaggi laterali che non avevi notato prima.
Ben presto capisci di aver tirato a indovinare la strada parecchie volte, e sei costretto ad ammettere di esserti smarrito. Puoi soltanto proseguire alla cieca, sperando che la via che stai percorrendo conduca in direzione delle mura del castello.
Forse non troverò mai una via d'uscita, mormori, mentre le caviglie slogate ti dolgono atrocemente.
All'improvviso senti un rumore provenire dal soffitto. Ti giri di scatto, giusto in tempo per veder precipitare una pesante cancellata che chiude il corridoio alle tue spalle e ti impedisce di tornare indietro.
Non ti curi molto di quanto è avvenuto, perché non avevi intenzione di prendere quella direzione, ma ad un tratto senti un altro scatto sinistro. Questa volta il rumore viene dal pavimento.
Hai a malapena il tempo di reagire mentre il pavimento scivola via all'improvviso sotto di te. Ti getti verso le pesanti sbarre della cancellata, nel tentativo di afferrarle prima di precipitare nell'ignoto.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 7 o più, vai al **152**. Se è 6 o meno, vai all'**8**.

150

Per un attimo hai la certezza di trovare la morte sul selciato della strada sottostante. L'intonaco ti si sta sgretolando sotto le dita e inizi a scivolare giù dal muro.
Ma poi, nella disperata ricerca di un appiglio, riesci ad infilare il piede in una piccola crepa che ti permette di recuperare l'equilibrio.
Con estrema cautela, cerchi un altro appiglio con la mano libera. Allungandoti il più possibile, trovi una

cavità sorprendentemente grande. Vi infili tutta la mano e ti sollevi, avendo finalmente a disposizione un appiglio ragionevolmente sicuro.
Esamini l'ampia spaccatura con curiosità. Sembra penetrare in profondità nel muro, e infatti non riesci a toccarne il fondo nemmeno stendendo le dita. Noti che i margini sono stranamente regolari, non frastagliati come nelle crepe normalmente causate dagli agenti atmosferici.
Puoi giungere ad una sola conclusione: la cavità è opera dell'uomo! Una volta fatta questa sorprendente scoperta, la tua mente inizia a lavorare. Perché si trova lì? Deve certamente avere uno scopo.
Le tue indagini ti portano a individuare una zona in cui le pietre mostrano segni di abrasione, come se un'altra pietra vi strisciasse contro regolarmente. In pochi istanti scopri un meccanismo che apre un'entrata segreta posta in alto sul muro esterno della torre.
Ruotando una pietra dalla forma curiosa, vedi una piccola sezione del muro aprirsi di lato, rivelando un passaggio buio. Sebbene troppo stretta per una regolare entrata, l'apertura è abbastanza ampia da lasciar passare il tuo corpo agile. In un attimo sei al sicuro, con i piedi ben piantati su un pavimento di pietra. Guardandoti alle spalle noti che l'apertura da cui sei entrato è più simile ad una finestra che ad una porta. Ti sei imbattuto in un posto d'osservazione segreto.
La fioca luce lunare che entra dalla finestra ti permette di distinguere uno stretto passaggio che conduce all'interno del castello.
Percorsi pochi metri, l'oscurità si fa talmente fitta che non riesci a vedere più niente. Dopo aver chiuso l'entrata segreta, ti ritrovi nel buio completo. Tenendo le braccia tese davanti a te per evitare di urtare contro qualche parete, percorri i bui corridoi del Castello di Quarras. Vai al **43**.

151

Ti fermi di colpo quando scorgi una rastrelliera di attrezzi proprio sulla tua strada, seminascosta nell'oscurità. Ancora un passo e ci avresti inciampato.
Finalmente raggiungi una solida porta di legno. Le guardie sembrano non averti notato. Con i nervi tesi provi a sollevare il pesante chiavistello e tiri un sospiro di sollievo quando il massiccio portone si spalanca.
Scivoli all'interno, chiudendo immediatamente la porta, e lasci che i tuoi occhi si abituino alla fioca luce del corridoio. Quasi immediatamente vedi una forma imponente profilarsi nell'oscurità. Una guardia!
Il soldato estrae istintivamente la spada. «Chi sei?» chiede. «Perché ti aggiri qui dentro come un ladro?»
Prima che tu possa rispondere, si lancia contro di te con la spada sguainata. Se hai la spada o il pugnale, vai al **71**. Se sei disarmato, vai al **120**.

152

Sebbene ferito e sanguinante riesci a raggiungere le fredde sbarre della cancellata, alle quali resti aggrappato ansimante.
Cercando di riportare i piedi a livello del terreno, scopri che l'intero pavimento è scomparso. Sai che se resterai sospeso alle sbarre le tue forze si esauriranno rapidamente e che presto non avrai altra scelta che mollare la presa.
Concludi che ti conviene conservare le forze che ti restano e così lasci subito andare le sbarre, precipitando nel vuoto. Per fortuna dopo soli tre metri circa tocchi terra in una specie di corridoio dalle pareti di pietra, riuscendo a cadere in piedi.
Ti guardi intorno, cercando di immaginare quale sarà la tua prossima mossa. Vai al **134**.

153

All'ultimo minuto riesci a girarti, tenendo le gambe rilassate e leggermente piegate al ginocchio, in modo da atterrare in piedi. Così tocchi terra con le gambe, che assorbono parzialmente l'impatto della caduta. Poi però il mento ti sbatte sulle ginocchia e cadi di lato, rotolando per parecchi metri prima di fermarti.
Tiri un sospiro di sollievo, ringraziando il cielo di essere ancora vivo, e fai un breve esame: testa, gambe, braccia . . . niente di rotto, sembra. Ma sono ancora in grado di funzionare?
Stendi le membra ad una ad una, controllandone con cautela le condizioni. Scopri di avere le caviglie slogate, di aver perso un dente e di sentirti la schiena di burro. Perdi 8 punti di E.V..
Perlomeno hai salvato la pelle! Però sei di nuovo alla base della torre. Dopo l'atroce esperienza della caduta, oserai ritentare l'ascesa? Non sarebbe più sensato tornare a casa a riposare e a curarti le ferite, prima di cimentarti nuovamente in questa folle impresa?
Tuttavia hai dovuto affrontare molti pericoli per raggiungere la torre, pericoli che dovrai affrontare di nuovo se ti arrendi ora. Le ore trascorrono in fretta, e sai che devi prendere una decisione prima che passi altro tempo. Se decidi di tornare a casa e di rimandare l'impresa ad un'altra notte, vai al **149**. Se decidi di ritentare la scalata alla torre, vai al **175**.

154

Ancora una volta la tua lama centra il bersaglio, staccando la testa dello zombi dal collo. Rabbrividendo ti allontani dalle orribili figure che giacciono immobili nell'acqua, devi cercare il modo di uscire da questa tetra cripta.

Ad una estremità c'è la galleria da cui sei entrato. Di fronte ad essa si trova un'altra apertura, altrettanto buia, che apparentemente conduce nel cuore del castello.
Ti fermi un attimo a considerare la tua situazione. Se vuoi tornare indietro, questa potrebbe essere la tua ultima possibilità. Hai riportato gravi lesioni nello scontro con gli zombi? Hai un disperato bisogno di riposo per riprenderti? Se è così, forse dovresti fuggire da questo luogo da incubo finché ne hai l'opportunità.
Ma non riesci a dimenticare che hai una missione da compiere. Dato che sei arrivato fin qui, non sarebbe più logico continuare fino alla Torre della Gemma? L'altra galleria sembra andare nella direzione giusta.
Se decidi di tornare indietro, vai al **41**. Se scegli di portare avanti la missione, vai al **186**.

155

Colpisci rapidamente, ma la guardia si scansa ancora più in fretta e contrattacca con grande abilità, aprendoti nella gamba un vasto squarcio da cui escono rivoli di sangue.
Perdi 3 punti di E.V., 2 se hai il Mantello Protettivo.
Avanzi ancora, con maggior cautela questa volta, cercando un varco nella difesa del tuo avversario. Questi sta in guardia, facendo alcuni tentativi per colpirti.

Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 9 o più, vai al **118**. Se è 8 o meno, ripeti questo paragrafo.

156

Hai appena il tempo di estrarre l'arma e puntarla contro la gargolla, prima che quella possa raggiungerti. Il freddo acciaio colpisce il suo corpo di pietra riempiendo l'aria di scintille, ma il mostro non indietreggia.
Sei tu invece ad indietreggiare barcollando per alcuni metri, sbilanciato dalla violenza dell'attacco della gargolla. La tua lama non ha fatto molto danno, ma sai di non aver colpito con grande violenza.
Emettendo sempre lo stesso disgustoso gorgoglio, il mostro ti si avvicina nuovamente. Batte goffamente le ali grottesche, ma con forza considerevole: ti chiedi se la creatura sia in grado di volare.
Ora vedi un varco tra le braccia che la gargolla agita furiosamente, protendendo i lunghi artigli. Ti lanci in avanti fulmineo, sperando che la forza del tuo fendente riesca a penetrare il corpo di pietra della creatura.
Getta due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 2 punti se usi la spada. Se il totale è 12 o più, vai al **136**. Se è 11 o meno, vai al **10**.

157

Con un tonfo sordo l'impugnatura della tua arma colpisce l'orco ignaro, che crolla istantaneamente al suolo, privo di sensi.
Attutisci la caduta della grossa creatura prendendola da dietro per le spalle, e appoggiandola dolcemente al pavimento. Numerose torce crepitanti emanano una luce fioca, così entri e chiudi la porta.

Per il momento nessuno sembra essere al corrente della tua presenza. Decidi di approfittare di questi pochi minuti di tranquillità per porre una certa distanza tra te e il cortile.
Lasci il mostro privo di sensi a russare forte e ti precipiti nel corridoio buio. La Torre della Gemma si trova davanti a te! Vai al **191**.

158

Il mago cattivo ti sorpassa, ma proprio mentre stai per tirare un sospiro di sollievo si gira di scatto e ti fissa con i neri occhi lucenti.
«Che ci fa un ladro in questa zona del castello?» chiede con voce roca e minacciosa.
Fai la mossa di afferrare l'arma, ma prima che tu possa sguainarla il mago mormora una strana formula magica, facendo un gesto nella tua direzione.
Ora lo stregone sembra molto più grande di te. Di fatto tutto ciò che ti circonda sembra divenuto enorme. Battendo le ali voli sul parapetto e ti guardi in giro.
Solo adesso comprendi di essere stato tramutato in un passerotto cinguettante.

159

Decidi di insistere. Siccome non odi segnali d'allarme, ti accingi a lanciare ancora una volta il grappino.
La pratica acquisita con i primi lanci dovrebbe permetterti di farne uno più accurato.
Sai che tutti quelli precedenti devono essere arrivati molto vicini al bersaglio.
Forse allungando la traiettoria del grappino riuscirai ad agganciarlo.
Prima di gettarlo però ti stringi addosso la tunica perché senti un freddo molto strano. Poi ti allontani

dalla torre di diversi passi. Ti concentri per far roteare il gancio e scagliarlo con tutte le forze. Questa volta sei sicuro del successo.
Getta un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità o a quello della Combattività. Se il totale è 7 o più, vai al **131**. Se è 6 o meno, vai al **200**.

160

Balzi di lato con l'agilità di un gatto. Il pugnale dell'assassino manca di molto il bersaglio, e ora egli lotta per recuperare il vantaggio perduto.
Senti la spada leggera come una piuma quando la fai roteare per menare un colpo fulmineo. L'assassino crolla al suolo, emettendo un sordo grugnito e resta immobile.
La tua attenzione è attratta da un tintinnio soffocato; guardi sul pavimento e vedi la borsa colma di monete al suo fianco.
Quanto potrà valere la vita di un re? ti chiedi, raccogliendo la borsa. Con tua grande sorpresa sembra che il prezzo corrente sia di circa duecento pezzi d'oro!
Avvolgi la borsa in un pezzo di stoffa per attutire qualsiasi rumore che possa tradirti, la infili in tasca ed entri nella stanza al di là del tendaggio. Un ampio corridoio conduce nella direzione presa dal mago, mentre uno stretto passaggio porta nella direzione opposta. Non ne sei certo, ma immagini che il corri-

doio imboccato dal mago conduca direttamente alla Torre della Gemma. Tuttavia il fatto che lì ci sia lo stregone rappresenta uno svantaggio.
Quale strada sceglierai?
Se vuoi seguire il mago, vai al **20**. Se decidi di prendere l'altro corridoio, vai al **192**.

161

Senti un dolore pulsante alle dita della mano, costrette a sostenere tutto il peso del corpo, ma non molli la presa. In pochi secondi trovi un appiglio anche per l'altra mano e un posto dove appoggiare i piedi. Puoi finalmente tirare il fiato.
Non ti fermi a guardare giù, ma continui velocemente la scalata. Per la prima volta noti che le pietre della torre sono innaturalmente fredde.
Arrampicandoti ancora per pochi minuti con sicurezza e relativa facilità, ti porti all'altezza delle finestre che si aprono in cima alla torre. Ciascuna di esse, schermata da un vetro di un gelido colore azzurrino, occupa una stretta nicchia nel muro.
Ben presto raggiungi la nicchia della finestra più vicina dove puoi riprendere fiato e decidere cosa fare. Il vetro, che emana quella luminescenza azzurrina bizzarra e sinistra, nasconde efficacemente quanto si trova all'interno. Non sembra che la finestra si possa aprire, anche se pensi che sia piuttosto facile rompere il vetro.
D'altra parte, se riuscissi ad arrivare in cima alla torre potresti trovare il modo di penetrare nella stanza dal soffitto. Forse entrare così sarebbe meglio che rompere il vetro ed affrontare direttamente l'ignoto.
Quando esamini il muro che ti separa dal parapetto, tuttavia, l'entusiasmo per questa trovata viene meno. Proprio sotto la cima della torre una cornice si protende pericolosamente all'infuori. Anche se ti restano

da scalare poco più di due metri, mettere un piede in fallo potrebbe costarti la vita.
Il freddo che avevi notato prima sembra penetrarti fino alle ossa. Per la prima volta provi paura, appollaiato in questa nicchia così lontana dalla salvezza.
In passato la cura migliore per la paura è sempre stata l'azione, e sai che stanotte non puoi fare eccezioni.
Devo fare qualcosa! pensi disperato.
Ma vuoi tentare la rischiosa scalata verso la cima, o preferisci mandare al diavolo la prudenza ed entrare rompendo il vetro?
Se decidi di entrare dalla finestra, vai al **99**. Se scegli di fare un tentativo per raggiungere la cima, vai al **116**.

162

Il tuo balzo disperato riesce a farti raggiungere le fredde sbarre di ferro della cancellata. Lasci andare la spada e ti ci aggrappi, restando sospeso a mezz'aria mentre il trabocchetto del pavimento si apre del tutto.
La spada cade con gran fracasso al suolo, circa tre metri più in basso. Ti sistemi per assumere una posizione relativamente comoda e studi la situazione.
La cancellata termina proprio sull'orlo del trabocchetto, quindi non c'è posto per appoggiare i piedi. Inoltre blocca interamente il passaggio, perciò non puoi girarci attorno e tornare da dove sei venuto. Sembra che ti resti una sola alternativa.
Pregando in silenzio, molli la presa e ti lasci cadere nel vuoto. Atterri dolcemente su un pavimento liscio, e, tenendo le gambe piegate, riesci ad assorbire l'impatto della caduta.
Illeso, cerchi a tastoni la spada nell'oscurità. Ti senti molto più sicuro quando la trovi. Poi ti alzi per osservare il luogo in cui sei finito. Vai al **33**.

163

Strisci all'indietro il più rapidamente possibile, in modo da metterti fuori della portata del grosso orco che sta uscendo dalla porta. Sebbene sia rimasto sorpreso nel sentire un urto aprendo la porta, ora sembra non pensarci più e si avvia a passi pesanti verso le guardie nel cortile.
«Maledetti stupidi umani!» tuona. «Che è tutto questo baccano?»
In pochi secondi ritorni alla porta. La apri silenziosamente ed entri, ritrovandoti in un lungo corridoio illuminato dalla luce tremula di alcune torce.
Contro le pareti del corridoio sono stipati molti scudi ed armi, mentre dalle stanze che si aprono ai lati proviene un sonoro russare.
Devi essere capitato in una sorta di caserma.
Scivolando senza far rumore procedi verso la fine del corridoio, immersa nell'oscurità, a un centinaio di metri di distanza. Nessun movimento disturba il tuo passaggio.
Se non hai portato armi, questo è il luogo ideale per trovarne una, poiché vi sono decine di spade a disposizione. Fai in modo di procurarti un'arma prima di attraversare la caserma. Vai al **191**.

164

Sferri un micidiale fendente con la spada, tracciando un arco che termina sul collo del mostro. Con feroce soddisfazione guardi la testa dello zombi volare nella caverna tenebrosa e sprofondare nell'acqua a circa tre metri dal resto del corpo. A scatti, come un automa, il corpo arretra vacillando di alcuni passi e poi affonda anch'esso nell'acqua brunastra.

Gli altri due continuano tuttavia ad attaccare, e tu riesci a malapena ad evitare i loro micidiali artigli. Indietreggi barcollando, nel tentativo di recuperare l'equilibrio, poi ti volti e affronti la coppia.
La perdita del compagno non sembra aver avuto alcun effetto sui morti viventi. Sui loro volti c'è lo stesso ghigno beffardo, e la loro avanzata continua inesorabile.

Questa volta si dividono, in modo da attaccarti ognuno da un lato. Arretrando, tuttavia, riesci a tenerli d'occhio entrambi.
All'improvviso intravedi un'occasione per attaccare. Lo zombi alla tua sinistra si è fermato, deve aver inciampato in qualche ostacolo sommerso, mentre quello alla tua destra continua ad avvicinarsi implacabile.
Ti allontani rapidamente dallo zombi in difficoltà e meni un fendente all'altro, mirando all'orribile volto: il mostro tenta goffamente di deviare il colpo.

Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 9 o meno, vai al **29**. Se è 10 o più, vai al **174**.

165

Per un attimo hai la certezza di trovare la morte sul selciato della strada sottostante. L'intonaco ti si sta sgretolando sotto le dita e inizi a scivolare giù dal muro.

Ma poi, nella disperata ricerca di un appiglio, riesci ad infilare il piede in una piccola crepa che ti permette di recuperare l'equilibrio.

Con estrema cautela cerchi un altro appiglio con la mano libera. Allungandoti il più possibile trovi una cavità sorprendentemente grande. Vi infili tutta la mano e ti sollevi, avendo finalmente a disposizione un appiglio ragionevolmente sicuro.

Esamini l'ampia spaccatura con curiosità. Sembra penetrare in profondità nel muro, e infatti non riesci a toccarne il fondo nemmeno stendendo le dita. Noti che i margini sono stranàmente regolari, non frastagliati come nelle crepe causate dagli agenti atmosferici. Puoi giungere ad una sola conclusione: quella cavità è opera dell'uomo!

Una volta fatta questa sorprendente scoperta, la tua mente inizia a lavorare. Perché si trova lì? Deve certamente avere uno scopo.
Le tue indagini ti portano a individuare una zona in cui le pietre mostrano segni di abrasione, come se un'altra pietra vi strisciasse contro regolarmente: in pochi istanti scopri un meccanismo che apre un'entrata segreta nel muro del castello.
Ruotando una pietra dalla forma curiosa, vedi una piccola sezione del muro aprirsi di lato, rivelando un passaggio buio. Sebbene troppo stretta per una regolare entrata, l'apertura è abbastanza ampia da lasciar passare il tuo corpo agile. In un attimo sei al sicuro, con i piedi ben piantati su un pavimento di pietra. Guardandoti alle spalle, noti che l'apertura da cui sei entrato è più simile ad una finestra che ad una porta. Ti sei imbattuto in un posto d'osservazione segreto.
La fioca luce lunare che entra dalla finestra ti permette di distinguere uno stretto passaggio che conduce all'interno del castello.
Percorsi pochi metri, l'oscurità si fa talmente fitta che non riesci a vedere più niente. Dopo aver chiuso l'entrata segreta, ti ritrovi nel buio completo. Tenendo le braccia tese davanti a te per evitare di urtare contro qualche parete, percorri i bui corridoi del Castello di Quarras. Vai al **43**.

166

La guardia giace immobile ai tuoi piedi, e ti assicuri che non ci sia nessuno in giro.
Non senti nulla e perciò ti avvii lungo il corridoio, penetrando nel cuore del Castello di Quarras. Ben presto il corridoio si divide in tre diramazioni; tu scegli quella di mezzo, che sembra condurre direttamente alla Torre della Gemma. Non incontri nessuno da parecchi minuti.

All'improvviso si apre una porta davanti a te, e il corridoio viene illuminato dalla tremula luce giallastra delle torce. Ti appiattisci lestamente contro la parete, cercando un nascondiglio.
Un rumore di passi pesanti ti fa prevedere che da un momento all'altro qualcuno uscirà dalla stanza.
Appoggiando le mani al muro, dietro di te, senti una porta di legno; ne approfitti immediatamente.
Ti giri fulmineamente, sollevi il chiavistello e la porta si apre. All'interno c'è il buio totale. Salti dentro e cerchi di richiudere la porta silenziosamente mentre numerosi soldati armati entrano nel corridoio.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Furtività. Se il totale è 5 o più, vai al **129**. Se è 4 o meno, vai all'**89**.

167

Il fendente parte diritto come il dardo di una balestra, penetrando nel corpo di ghiaccio del mostro e facendo nuovamente esplodere una pioggia di frammenti di ghiaccio; questa volta però rigiri l'arma nella ferita, tentando di allargarla.
Con un ruggito la creatura si rovescia all'indietro, contorcendosi in modo indescrivibile. Grossi pezzi di ghiaccio si staccano dall'enorme massa e il vapore emanato dalla ferita riempie la stanza.

Arretrando per alcuni metri, noti che i taglienti cristalli di ghiaccio ti hanno ferito alla mano.
Perdi 1 punto di E.V. se non hai la Gemma Preservatrice.
Tuttavia il mostro sembra aver subito danni più gravi dei tuoi. La sua capacità di movimento è diminuita considerevolmente e, almeno per il momento, non sembra in grado di difendersi.
Cogli al volo l'occasione lanciandoti su di lui e percuotendolo senza pietà con la lama. Altri pezzi di ghiaccio si staccano dal suo corpo, che ben presto si irrigidisce.
Alla fine tutto ciò che rimane del tuo nemico è un mucchio di ghiaccio che si scioglie rapidamente. Le ferite e i lividi che hai su tutto il corpo sono le sole prove che non si è trattato di un incubo spaventoso.
Ora rivolgi la tua attenzione alla Gemma di Illystia, indifesa e seducente sul suo cuscino di velluto. Vai al **172**.

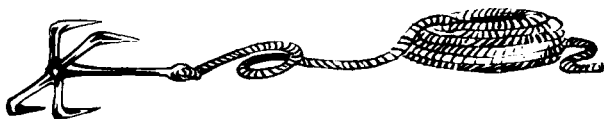
168

Il grappino vola nel cielo notturno, tirandosi dietro la corda come se fosse una lunga coda. Tendi l'orecchio, trattenendo il respiro.
Nell'oscurità senti un sordo rumore metallico proveniente dall'alto e capisci che il grappino è arrivato oltre il parapetto. Con i nervi tesi tiri la corda, assicurandoti che il gancio tenga.

Appoggi prima un piede e poi l'altro sul muro esterno della torre e inizi la scalata, issandoti a forza di braccia. Procedi gradualmente lungo l'imponente struttura, attento ad evitare rumori inutili.
A metà strada ti fermi per dare un'occhiata in giro. Non noti alcun movimento nell'ampia corte sottostante. Sebbene qui non ci siano luci, ora ti trovi abbastanza in alto da vedere quelle delle altre torri e dei cortili del vasto complesso del Castello di Quarras.
Felice di non essere stato scoperto, riprendi la scalata. Dopo alcuni minuti, ti trovi in vicinanza della misteriosa stanza in cima alla torre, da cui emana la spettrale luce azzurrina della Gemma di Illystia.
Qui ti fermi a valutare le possibilità che ti si offrono. Le finestre sono protette da lastre di vetro traslucido smerigliato.
Sebbene dal basso apparissero piuttosto strette, ora puoi constatare che sono abbastanza ampie da permettere il passaggio di un uomo.
Chissà se c'è qualcuno, lì dentro? pensi.
L'unico modo di penetrare all'interno sarebbe di rompere il vetro, poiché le finestre sembrano fisse. Entrare così, però, presenta uno svantaggio: quello di non avere la possibilità di sapere cosa si trovi all'interno.
Invece, visto che il grappino è tuttora saldamente ancorato alla cima della torre, potresti arrampicarti ancora per circa tre metri e scavalcare il parapetto che si trova in cima, invece di entrare dalla finestra.
Si è levato un vento gelido e tagliente, che penetra facilmente attraverso i tuoi abiti di lana. Sei fin troppo consapevole di trovarti in una posizione molto esposta, a circa trenta metri d'altezza, aggrappato al muro di questa sinistra torre.
Sai che ogni minuto di ritardo potrebbe portare alla

tua scoperta. Se decidi di scavalcare il parapetto e arrampicarti fino in cima, vai al **113**. Se vuoi entrare dalla finestra, vai al **137**.

169

Meni un altro fendente, che però non coglie la gargolla di sorpresa: il mostro infatti si gira di lato e ti lacera con gli artigli.
Perdi 3 punti di E.V., 2 se hai il Mantello Protettivo.
Devi indietreggiare per forza, ma tenti di riprendere l'iniziativa con un altro violento attacco. Ora è il mostro ad arretrare, ma i suoi artigli sono sempre pronti a lacerarti.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 2 punti se usi la spada. Se il totale è 12 o più, vai al **26**. Se è 11 o meno, ripeti questo paragrafo.

170

Vai ad urtare contro la prima guardia con l'impeto di un elefante in fuga, e la mandi lunga distesa sul pavimento. In qualche modo tuttavia quell'ubriacone riesce a farti inciampare mettendoti la spada tra le gambe.
Trascinato dall'impeto finisci anche tu a gambe all'aria, accanto alla guardia. In pochi secondi sei circondato dai tuoi inseguitori, che ti fanno alzare in piedi e ti disarmano.
Le guardie si avviano lungo i corridoi del Castello di Quarras, spingendoti davanti a loro. Vai al **21**.

171

Colpisci il polso della guardia con il taglio della mano, ma quella estrae rapidamente la spada dalla porta e ti affronta con la lama affilata.
Cerchi di schivare il fendente, ma la guardia è più veloce di te. Ancora una volta senti una fitta di dolore mentre la spada si macchia di sangue.
Perdi 4 punti di E.V.. Se hai il Mantello Protettivo, ne perdi 3.
Ora la guardia ti mette con le spalle al muro mentre uno sguardo maligno le appare negli occhi. «Sei in trappola, forestiero!» gracchia. «Assaggia un'altra volta la mia spada!»
Detto ciò, mena un altro colpo con la lama crudele. Questa volta hai solo un istante per reagire, e sai che devi tentare nuovamente di disarmarla.
Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 11 o meno, ripeti questo paragrafo. Se è 12 o più, vai al **127**.

172

Hai la sensazione che nella gemma non vi sia più ombra di minaccia, né di maleficio. Tutto sembra essere svanito con la distruzione del mostro di ghiaccio.
Tendendo cautamente una mano, togli la pietra dal piedistallo e la osservi. Ti sorprendi nel vedere che è relativamente piccola. Sembrava molto più grande quando combattevi rischiando la vita per ottenerla.
Nel togliere la gemma dal piedistallo hai notato una scintilla di energia; subito dopo la luminescenza azzurrina si è affievolita. Senti l'aria farsi immediatamente più calda e hai la certezza che l'effetto della pietra si sia diffuso ben al di là di questa piccola stanza in cima alla Torre della Gemma.

La botola sul pavimento conduce ad una lunga scala a chiocciola. Alla base della scala si trova un passaggio sotterraneo che, dopo un percorso lungo e faticoso nelle viscere della terra, ti porta fuori dal castello.
Impieghi il resto della notte a completare il percorso, ed è già pieno giorno quando esci in una strada secondaria attraverso un tombino, con la gemma ben al sicuro nel mantello.
Un trambusto nei pressi dei cancelli del castello attira immediatamente la tua attenzione. Ti unisci con fare circospetto alla folla, in tempo per vedere i cancelli aprirsi lentamente.
«Da oggi i prigionieri sono liberi!» annuncia un araldo dall'alto delle mura.
«Padre!»
«Fratelli!»
Nella città si levano grida di gioia mentre centinaia di prigionieri, che credevano di dover passare il resto dei loro giorni nelle segrete del Castello di Quarras, rivedono la luce del sole accolti dall'abbraccio dei loro cari.
«E ora un proclama!» prosegue l'araldo mentre il tumulto si placa.
«Il re è stato liberato da un incantesimo, opera del malvagio stregone Kharseron! Il mago è stato messo a morte!» La folla scoppia in un grido di giubilo e l'araldo si interrompe finché non torna il silenzio.
«D'ora in poi le tasse saranno ridotte della metà» - un altro grido di giubilo - «e la giornata di oggi sarà dedicata ai festeggiamenti!»
«Lunga vita a re Kerral!» Il grido echeggia dalle mura della città mentre la folla si sparpaglia per diffondere la notizia.
Sorridendo dentro di te, ti dirigi verso casa. La folla che ti sciama intorno allegramente non sa quanto tu abbia bisogno di riposo dopo la lunga notte appena trascorsa.

173

Fai un tentativo disperato per evitare le loro spade, scansandoti di lato. Sei abbastanza veloce da schivarne una, ma un dolore lancinante ti fa comprendere che la seconda ti è penetrata nel fianco.
Ansimando, vai ad urtare contro il muro del cortile. Sapendoti in trappola le guardie si avvicinano cautamente, infallibilmente guidate dalle macchie di sangue che colano a terra dalla tua ferita.
Mentre altre guardie accorrono, le prime si apprestano ad ucciderti: e ti rendi conto che non aver portato armi, in questa impresa, è stato un errore che ti costerà la vita.

174

La tua lama d'acciaio colpisce con violenza l'orrendo volto dello zombi, provocandogli gravissime lesioni. Orribilmente mutilato il mostro sprofonda nell'acqua torbida, mentre tu ti prepari ad affrontare l'ultimo dei tuoi avversari.
Ancora una volta non noti alcuna reazione alla morte del compagno da parte dello zombi superstite; al contrario, continua ad attaccare inesorabile. Riesci a tenerlo a distanza soltanto agitandogli costantemente la spada davanti al volto.
Tuttavia senti che le probabilità sono a tuo favore, ora. Nemmeno un morto vivente può battere Derek Shadowalker in un combattimento ad armi pari.
In parte rassicurato, ti lanci all'attacco. Lo zombi indietreggia, dando prova di avere istinto di conservazione sufficiente ad evitare i tuoi micidiali fendenti.
Ma tu continui ad avvicinarti, e in breve intravedi una possibilità di colpire. La tua spada lampeggia sibilando nell'aria soffocante, diretta all'ultimo morto vivente.

Lancia due dadi e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Se il totale è 9 o meno, vai al **106**. Se è 10 o più, vai al **154**.

175

Ormai sei andato troppo in là per tornare indietro, perciò decidi di ignorare le ferite e di ritentare la scalata al muro della Torre della Gemma.
Anche questa volta trovi scarsi appigli, che però per te sono sufficienti. Procedendo gradualmente verso la cima, fai molta attenzione quando si tratta di superare la zona in cui sei caduto la prima volta. Ora ce la fai!
Ti arrampichi sempre più in alto. Appigli insufficienti per una persona comune, o anche per un ladro dalle capacità minori delle tue, ti offrono tutta la sicurezza necessaria a continuare la scalata verso le finestre che si aprono in cima alla torre.
Quando hai quasi raggiunto la meta, ti trovi davanti una zona in cui nemmeno tu riesci a trovare un appiglio decente. Venticinque metri più sotto si trovano le gelide pietre del selciato che significano morte sicura, se dovessi cadere.
Finalmente scopri una piccola cavità, a malapena sufficiente per infilarci le unghie, ma è il massimo che tu possa trovare. L'ampio davanzale della finestra e la salvezza ti ammiccano meno di tre metri più su.
Con estrema cautela lasci che siano le dita a sostenere il peso del corpo, e ti issi alla ricerca di un altro appiglio.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 5 o più, vai al **4**. Se è 4 o meno, vai al **27**.

176

Il colpo va a segno, e questa volta hai la certezza che il mago abbia finalmente riportato una ferita mortale. Indietreggiando a passi malfermi, urta pesantemente contro un piedistallo: è il piedistallo che sostiene la Gemma di Illystia!
Il mago si gira ad accarezzare la grossa gemma azzurra, in cui pulsa una luce innaturale. Con uno sguardo disperato, fisso nelle profondità impenetrabili della pietra, Kharseron cade finalmente in avanti. Scivolando a terra, afferra la pietra dal piedistallo e la stringe al petto insanguinato. Quando esala l'ultimo respiro, la luminosità della pietra svanisce istantaneamente.
Ti rimane una gemma grande e bella, di luce perfetta, ma priva di quella vita diabolica che sembrava possedere solo pochi istanti fa.
La stanza in cima alla torre, completamente incrostata di ghiaccio quand'eri entrato, si è già notevol-

mente riscaldata. L'acqua scorre a rivoli attraverso una botola nel pavimento, simile a quella posta nel soffitto. Non hai alcuna intenzione di provare a pilotare il battello magico, perciò decidi di servirti della botola per lasciare la stanza.
Prendi la favolosa gemma, sollevi il portello e scendi una lunga scala a chiocciola che sprofonda nella torre. In fondo alla scala trovi una torcia accesa, fissata alla parete di una lunga galleria.
Passi il resto della notte a vagabondare nel labirinto di corridoi che si snodano sinuosi sotto il castello. Alle prime luci dell'alba raggiungi un tombino all'esterno del castello e da lì rientri in città.
Attraversando Quarras in silenzio, diretto verso casa, avverti un notevole trambusto. Sei attorniato da applausi e grida di giubilo.
«I prigionieri sono liberi» grida uno dei festanti. «Il re ha svuotato le segrete!»
«È stata indetta una grande festa!» urla un altro.
Nell'eccitazione generale, comprendi che la nube di mestizia che opprimeva Quarras si è dissolta, dissolta per sempre come la luce azzurra della Gemma di Illystia, ora al sicuro nelle pieghe del tuo mantello.
Soltanto tu sai perché entrambe siano svanite contemporaneamente.

177

Con un movimento fluido scivoli dietro l'orco ed entri nello stretto corridoio, illuminato dalla luce tremula di alcune torce. La bestia esce, chiudendosi la porta alle spalle.
Ce l'hai fatta! Momentaneamente al sicuro, ti avvii lungo il corridoio, cercando di figurarti l'esatta posizione della Torre della Gemma. Qui tutto sembra tranquillo.

Insinuandoti sempre più nel cuore della fortezza, ad un tratto capisci di trovarti in una specie di caserma. Ci sono delle armi allineate lungo le pareti, nelle quali si aprono diverse ampie stanze da cui proviene un sonoro russare.
Alla Torre della Gemma! ti ripeti, affrettando il passo.
Nella speranza di non dover affrontare una situazione pericolosa come quando sei entrato, scegli una spada tra le molte allineate nel corridoio. Dopo pochi istanti ti lasci alle spalle la caserma, penetrando sempre più nelle viscere del Castello di Quarras. Vai al **191**.

178

Scivoli e cadi pesantemente: tendi disperatamente la mano, annaspando alla ricerca di un appiglio, ma precipiti lungo una specie di scivolo, ingoiando litri d'acqua, disorientato dalla fitta oscurità. All'improvviso trovi una crepa nelle pietre dello scivolo. Riesci a fermarti e ti tieni stretto per evitare di venir nuovamente spazzato via.
Ti issi lentamente lungo una lastra di pietra inclinata. L'acqua sembra investirti solo da sinistra, quindi immagini che alla tua destra il pavimento sia asciutto.
Tenendo una mano saldamente infilata nella crepa, tendi l'altra verso destra, incontrando una solida pietra, parecchi centimetri sopra il livello dell'acqua. Ti sollevi rapidamente, sostando un minuto a riprendere fiato, e torni nel corridoio.
In pochi istanti lo scrosciare dell'acqua si interrompe, lasciando il posto al rumore di pietra contro pietra, come se una grossa botola si stesse chiudendo. Il pavimento del corridoio, fino a poco fa invaso da parecchi centimetri d'acqua, ora è quasi asciutto, a parte qualche occasionale pozzanghera.

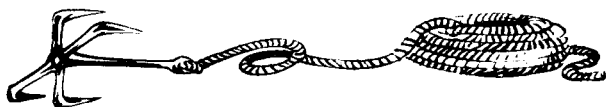
Ti soffermi per un attimo ad immaginare quale destino ti avrebbe atteso se fossi caduto nel trabocchetto, ma poi rivolgi il pensiero al futuro. Ti avvii lungo il corridoio, attento a tenerti vicino al muro nel punto in cui avevi innescato la trappola.
Ad un tratto inciampi in un blocco di pietra sporgente e cadi pesantemente su quella che ti sembra una rampa di scale. Seppure in modo piuttosto doloroso, hai scoperto una scala che porta verso l'alto. Sali, contando venti gradini prima di arrivare in cima, in un altro corridoio che prosegue diritto davanti a te. Dopo alcuni metri, vai ad urtare contro una pesante porta di legno.
La esamini accuratamente, servendoti delle mani. La porta, evidentemente progettata per resistere ad assalti armati, è costituita da spesse tavole di quercia tenute assieme da solide lamine di ferro. Ma dove fallisce la forza, spesso vince l'astuzia.
Trovi una grossa serratura proprio sopra il chiavistello ed estrai con cautela dallo stivale un pacchettino da cui non ti separi mai.
L'oscurità ora non rappresenta più un problema, perché conosci i tuoi attrezzi come se fossero parte di te. Scegli a tastoni un pezzo di fil di ferro flessibile e lo inserisci nella serratura, muovendolo cautamente avanti e indietro.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Furtività. Se il totale è 6 o più, vai al **13**. Se è 5 o meno, vai al **138**.

179

Prepari corda e grappino, ringraziando la tua previdenza per averli portati. Poi fai roteare lentamente il gancio in un ampio cerchio sopra la testa, mentre guardi in alto per definire il lancio.
La cima della torre sembra irraggiungibile, ma tu di solito consideri le imprese impossibili una sfida interessante. Fai roteare il grappino sempre più velocemente, mollando via via la corda.
Finalmente ti senti pronto. Fai prendere al gancio la direzione voluta e lo lanci verso il cielo. Con la velocità di un razzo il grappino scompare sopra di te nel cielo notturno, tirandosi dietro la grossa corda.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità o a quello della Combattività, *non* ad entrambi. Se il totale è 8 o più, vai al **168**. Se è 7 o meno, vai al **59**.

180

Al termine della scala si trova una stretta piattaforma; da qui una scala a pioli porta ad una botola nel soffitto.
Senza perdere tempo ti precipiti su per la scala e spingi la botola, che si apre facilmente. Dall'interno si sprigiona immediatamente una luce azzurrina: hai trovato la Gemma di Illystia! Entrando quasi di corsa nella stanza, osservi con rispettoso timore l'oggetto della tua missione.

La bella pietra è posata su un piedistallo ricoperto dal più soffice dei velluti. Grossa come un pugno, irradia una luce azzurrina che riempie la stanza e crea la gelida luminescenza che trapela dai vetri delle finestre.
Tendi lentamente la mano, quasi con riverenza, e la togli dal piedistallo.
All'improvviso accade qualcosa di strano. Senti il magico potere della gemma azzurra scorrere nel tuo corpo, unendosi a quello della torcia fiammeggiante che tieni in mano. La magia sembra concentrarsi nella regione del cuore.
Ti si prospettano grandi cose: potere e ricchezze maggiori di quanto tu abbia mai immaginato. Hai la certezza che l'unione di questi due oggetti magici ti renda un avversario temibile persino per il potente Kharseron.
Ti rendi conto anche che la torcia agisce in qualche modo da catalizzatore sulla gemma. Assieme, le due entità magiche costituiscono una fonte di potenza inimmaginabile.
E questa potenza è nelle tue mani!
In un angolo del tuo cervello echeggiano parole di avvertimento, ma non riesci a ricordarle. La potenza che scorre nel tuo corpo annienta qualsiasi forma di prudenza.
Dove andrai, ora? Non temi più le guardie e nemmeno il mago. Lo stesso re ti sembra insignificante nella nuova visione che hai delle cose.
Se vuoi saperne di più sui poteri magici della gemma e della torcia, poteri che potrebbero essere tuoi, vai al **194**. Se questi poteri ti insospettiscono e preferisci non servirtene, vai al **202**.

181

L'attacco disperato della guardia ti prende di sorpresa, e all'improvviso senti un dolore lancinante in tutto il corpo.
Vacillando vai a sbattere contro il muro e quasi lasci cadere l'arma; il tuo assalto è stato vanificato dall'impeto della guardia.
Perdi 3 punti di E.V..
Ti riprendi in fretta e vedi che la guardia si è rimessa in posizione d'attacco e sta avanzando verso di te. Sembra che abbia vinto il panico iniziale.
Il robusto guerriero parte ancora una volta all'assalto, facendo roteare la spada e costringendoti ad abbassarti.
Tuttavia intravedi la possibilità di contrattaccare e non perdi tempo. Ma il dolore pulsante causato dalle ferite sembra rallentare i tuoi movimenti, e non hai la certezza di riuscire sempre ad evitare i colpi.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello della Combattività. Aggiungi 1 punto se usi la spada. Se il totale è 9 o meno, ripeti questo paragrafo. Se è 10 o più, vai al **12**.

182

Con un tuffo al cuore senti i tuoi stivali fare un rumore quasi impercettibile sul pavimento del corridoio. Il mago si gira immediatamente e ti fissa con occhi profondi e sinistri.

«Un ladro» mormora, quasi tra sé.
Mentre ti metti a correre, sei colpito da una strana sensazione. All'improvviso ti ritrovi a saltellare a quattro zampe nel corridoio, che ora ti appare enorme.
Squittisci terrorizzato mentre cerchi di far presa sulle mattonelle con le unghiette; sei appena entrato a far parte delle schiere di topi che abitano il Castello di Quarras!

183

Senti il grappino colpire la cima della torre per poi ricadere di nuovo a terra. Questa volta però non atterra sul mucchio di corda, ma sul selciato della corte, con un sonoro rumore metallico, e poi rimbalza parecchie volte facendo più chiasso di un reggimento di cavalleria.
O almeno così ti sembra. Acchiappi al volo il grappino per evitare che continui a rimbalzare, mentre il rumore echeggia ancora nel cortile deserto.
Non osando quasi respirare, ti guardi cautamente intorno. Nessuna luce penetra l'oscurità del cortile. Dagli edifici vicini non provengono rumori. Forse dovresti cercare nuovamente rifugio nel corridoio, aspettando di vedere se accade qualcosa.
Oppure puoi sempre tentare di arrampicarti lungo il muro esterno della torre, senza usare la corda.
Se decidi di tornare nel corridoio e restare ad osservare la corte, vai al **101**. Se vuoi riprovare a lanciare il grappino, vai al **159**. Se scegli di scalare la torre senza corda, vai al **68**.

184

Finalmente ti trovi davanti alla sezione di muro che cercavi. Con la sua altezza, tra i dieci e i quindici metri a perpendicolo nel vuoto, deve aver convinto

le guardie che nessuno oserebbe scalarlo. Di certo nessuna creatura terrestre sarebbe in grado di farlo! Ma tu intendi approfittare di questa fiducia mal riposta per penetrare nell'enorme castello, e fai rapidamente tutti i preparativi necessari.
La scalata non dovrebbe essere troppo difficile per te, a patto che tu abbia portato corda e grappino. Se non li hai con te, invece, la sfida si fa molto più pericolosa.
Se hai corda e grappino, vai al **104**. Se no, vai al **30**.

185

Decidi di prendere tempo, nella speranza che ti si presenti un'occasione migliore per fuggire. Dopo pochi istanti, però, la porta si spalanca con violenza e un orco entra nella stanza, seguito da numerosi suoi simili.
«Siamo qui per prendere il prigioniero» ruggisce l'orco, dirigendosi a grandi passi verso di te.
Ti afferra un braccio per farti alzare e nota subito che hai le mani libere. Stringendoti saldamente, si rivolge alle guardie.
«È possibile che voi umani non ne combiniate mai una giusta? Era pronto a fuggire e voi, idioti, non ve ne siete nemmeno accorti!»
Gli orchi ti legano nuovamente le mani ben strette, mentre il loro capo continua a rampognare le guardie. Appellativi come «cervelli di tartaruga» e «figli di serpente» ti risuonano nelle orecchie mentre le corde ti segano i polsi.
Poco dopo ti trascinano fuori dalla stanza, e non hai difficoltà ad identificare l'alto edificio verso il quale ti conducono: è il Gran Salone del Castello di Quarras. Vai al **16**.

186

Decidi di proseguire, nonostante le ferite. Senza ripensamenti imbocchi la buia galleria che penetra nel Castello di Quarras. L'acqua ti arriva ancora alle ginocchia, ma noti con sollievo che in questo tratto non ci sono cripte lungo le pareti.
In pochi istanti la luce proveniente dalla grata non filtra più nella galleria e devi procedere nuovamente a tentoni. Ti pieghi leggermente sulle ginocchia, poiché una dolorosa esperienza ti ha insegnato che le travi di sostegno a volte cedono.
Strisciando i piedi nell'acqua stagnante, noti una leggera modifica nell'inclinazione del pavimento.
Ad un tratto l'intero pavimento si inclina di lato e senti l'acqua scrosciare violentemente lungo una specie di scivolo. Hai innescato qualche trappola e ora devi lottare per mantenere l'equilibrio.
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 5 o meno, vai al **57**. Se è 6 o più, vai al **178**.

187

Il colpo è rapido e sicuro ma, chissà come, il grosso orco riesce a scansarlo con un balzo. Forse avrà sentito il dannato scricchiolio dei tuoi stivali bagnati oppure sarà stato avvertito dal suo istinto animale-

sco; comunque è riuscito a prevedere il colpo e a balzare di lato.
L'orco non ha molta difficoltà a localizzarti, ora che cerchi di sorpassarlo barcollando, dopo aver perso l'equilibrio a causa dell'attacco andato a vuoto.
All'istante ti colpisce violentemente con le enormi zampe, cosicché vai a sbattere contro il muro, rimbalzando per alcuni metri prima di cadere immobile al suolo, senza fiato.
In pochi secondi sei circondato da guardie che ti disarmano e ti legano saldamente.
Ti fanno alzare rudemente in piedi, poi ti spingono verso l'edificio scuro e imponente che ospita il Gran Salone del Castello di Quarras. Vai al **16**.

188

Sembra che tu non abbia più la volontà di resistere allo stregone. Anzi, provi quasi un senso di amicizia nei suoi riguardi. Come puoi averlo considerato un nemico?
Ti profondi in mille scuse, mettendolo al corrente della tua missione.
«Naturalmente» concludi, «ora che vi conosco meglio, non ho alcuna intenzione di rubare la gemma. Posso fare qualcosa per voi, invece?» aggiungi, provando rimorso per aver tentato di ingannarlo.
Nei mesi che seguono vivi come uno zombi, in balia dei poteri magici dello stregone e svolgi parecchi incarichi per suo conto. L'influenza di Kharseron sul re cresce ulteriormente e le leggi diventano sempre più crudeli.
Alla fine arriva il giorno in cui il mago, stanco della tua servile presenza, ti fa incatenare e rinchiudere nelle segrete del Castello di Quarras, dove trascorrerai il resto dei tuoi giorni.

189

Agiti disperatamente la mano libera finché con le dita trovi una crepa, talmente sottile che normalmente non la prenderesti nemmeno in considerazione come appiglio, ma ora non hai altra scelta.
Ti fermi per qualche secondo a riprendere fiato, aggrappato alla parte inferiore del parapetto, ben consapevole del fatto che il cortile si trova a molti metri sotto di te. Punti cautamente i piedi contro il muro e riprendi a salire faticosamente.
In breve riesci ad issarti in cima al muro, crollando nello spazio tra due merli. Dopo un po' il tuo respiro torna finalmente regolare. Allora scavalchi definitivamente la merlatura, godendoti la sensazione di avere qualcosa di stabile sotto i piedi. Un vento gelido penetra nei tuoi abiti e ti fa rabbrividire mentre cerchi il modo di scendere nella torre. Vai al **94**.

190

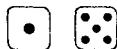
Porti la mano al fianco ma ricordi improvvisamente di non aver portato armi. Esamini freneticamente la sala alla ricerca di qualcosa da usare contro gli zombi, ma non vedi nulla.
I mostri si sono divisi e ti si stanno avvicinando da tre lati. Indietreggi, nel tentativo di guadagnare tempo ed elaborare un piano.
Ma la tua ora è scoccata. Inciampi in un ostacolo sommerso e perdi l'equilibrio, cadendo nell'acqua. Gli zombi ti sono subito addosso . . .

191

Il corridoio si fa più buio, man mano che procedi. Impugni saldamente l'arma con la mano destra, mentre strisci leggermente la sinistra contro la parete.

Alla luce fioca di una torcia vedi che l'effetto del Filtro d'Invisibilità si è esaurito. Ora dovrai affidarti esclusivamente alla tua abilità di ladro per evitare di essere scoperto.
Devo essere nelle vicinanze della Torre della Gemma, ti ripeti, tentando di convincere te stesso.
All'improvviso un odore familiare ti solletica le narici e capisci di trovarti nella zona del castello che ospita le stalle. Il corridoio termina in un ampio cortile, completamente circondato da recinti. A differenza dell'altro cortile, questo non sembra sorvegliato; cerchi attentamente la via più sicura per raggiungere il corridoio che si apre dall'altro lato. Vai all'**80**.

192

Decidi che la presenza del mago rende troppo pericoloso il corridoio di sinistra, così attraversi la stanza per esaminare quello di destra. Sbirciando cautamente da dietro l'angolo vedi un lungo corridoio, fiocamente illuminato da una mezza dozzina di torce poste a grande distanza l'una dall'altra. Ad entrambi i lati vi sono porte di legno semichiuse che corrispondono ad altrettante stanze.
Da una di esse prorompono delle rauche risate, e ciò ti fa dedurre di essere capitato nella mensa delle guardie. Probabilmente è appena finito un turno e i soldati sono venuti qui a festeggiare il riposo.
Senti un nuovo scoppio di risa provenire da un'altra stanza e avverti un forte odore di birra. Forse sarebbe meglio prendere l'altra direzione, dopotutto.
Tuttavia con un po' di fortuna potresti anche riuscire ad eludere la sorveglianza delle guardie, che hanno ben altro per la testa, e raggiungere l'estremità del corridoio.
Se vuoi tornare indietro e tentare l'altro corridoio, vai al **20**. Se vuoi provare a passare di qua, vai al **69**.

193

Decidi di prendere tempo e aspettare che le guardie lascino il cortile. Se non lo faranno in breve, dovrai pensare ad un altro piano.
Dopo alcuni minuti una coppia di guardie esce da uno dei molti corridoi che dal cortile portano a diverse aree del castello. Presto altre le imitano. Nel giro di venti minuti nel cortile restano soltanto tre guardie.
Queste tre però se ne stanno vicino al fuoco, lamentandosi amaramente del loro destino, come fanno i soldati da che mondo è mondo. Hai la sensazione che siano di servizio e non possano allontanarsi per un bel po' di tempo.
Nell'attesa la melma sul fondo del fossato ti ha inzuppato completamente gli stivali e ora rabbrividisci per il freddo.
Mentre cerchi di restare immobile, sentendoti sempre più a disagio, perlustri con lo sguardo il resto del cortile. Per quello che puoi vedere, l'intera area all'interno delle alte mura è sgombra, fatta eccezione per il falò.
Finalmente vedi una delle tre guardie rimaste congedarsi dai compagni ed entrare nel castello. Pensi che questa è forse l'occasione tanto attesa per uscire dal fossato, e decidi di fare un tentativo per eludere la sorveglianza delle guardie rimaste. Vai al **66**.

194

Non puoi ignorare questi potenti oggetti magici che ti sono capitati in mano in maniera così fortuita. Anzi, devi servirtene.
Il resto della tua vita trascorre come in un sogno. Tu non vi prendi realmente parte; hai l'impressione di osservare dall'esterno le azioni di un'altra persona. E queste azioni sono davvero malvagie.

Annienti il mago Kharseron in una spaventosa esplosione di magia e ti impadronisci dei suoi poteri. Il re, tuttora preda di un incantesimo, ti permette di sostituire Kharseron come suo consigliere. Sotto la tua guida le tasse aumentano ulteriormente e l'opprimente giogo della tirannia grava sempre più sul popolo di Quarras, che anela alla libertà.
Ti fai molti nemici, la maggior parte dei quali muore per tuo ordine. Ma, come accade sempre ai tiranni della tua specie, sono i tuoi stessi misfatti a portarti alla rovina.
Dopo alcuni anni, in una buia notte invernale, la lama di un sicario va a segno e libera finalmente Quarras dal giogo della tua crudele tirannia.

195

Calcoli di riuscire a raggiungere l'altro lato del castello e l'inferriata in un'ora. Ti sembra più rapido che attraversare tutta la città per andare a prendere la corda, e non prendi nemmeno in considerazione l'alternativa di scalare il muro senza attrezzi.
Non c'è quasi anima viva nelle strade, così raggiungi in fretta la meta. Vai al **73**.

196

Volteggi nell'aria come una trottola, nel tentativo di aggiustare la caduta in modo da atterrare in piedi. Ma il selciato si avvicina troppo in fretta.
Mentre precipiti al suolo di fianco capisci che non ce la farai, e ti chiedi se la gemma custodita nella torre valesse davvero un simile sacrificio.
Poi ti sfracelli sul selciato sottostante, piombando nell'oscurità.

197

Sfrecci silenzioso lungo il cammino di ronda, senza farti notare dalle guardie sotto di te. Corri piegato sulle ginocchia, guardando a destra e a sinistra nel tentativo di individuare eventuali osservatori prima di essere a tua volta scoperto.
In pochi minuti lo stretto muro si congiunge ad una torre di guardia molto alta, che vi proietta la sua ombra. Qui ti fermi a riprendere fiato.
Diverse centinaia di metri più in là, la gelida luce azzurrina della Torre della Gemma segna la meta della tua missione. Un ampio cammino di ronda, apparentemente non sorvegliato, conduce in quella direzione, ma non puoi vedere se arriva fino alla torre o meno.
In ogni caso va in quella direzione, quindi lo imbocchi e ti avvii verso la Torre della Gemma. Ai lati vi sono altri bastioni, così è facile per te scivolare nell'ombra senza farti notare.
In pochi minuti raggiungi l'estremità del muro. Sfortunatamente ti trovi ancora ad un centinaio di metri dalla Torre della Gemma, da cui ti separa un'ampia corte aperta. Il muro percorso fin qui si congiunge perpendicolarmente ad un altro, che continua verso destra e verso sinistra.
Ma tu vuoi proseguire in avanti, e non vedi alcuna possibilità di farlo da qui. Vai al **53**.

198

Raggiungi a stento la sommità con la punta delle dita, ma è sufficiente. Ti sollevi finché non riesci a scavalcare il muro.
In pochi istanti balzi in piedi e ti ritrovi in un cammino di ronda piano, largo circa un metro. Sotto, le guardie si accusano a vicenda:
«Stupidi! Ve lo siete fatto scappare sotto il naso!»

«Non è vero! Siete voi che l'avete lasciato fuggire!» Altre voci irritate si uniscono al coro e nella confusione nessuno si cura di guardare in su.
Sfrecci lungo la sommità del muro, nella direzione in cui speri si trovi la Torre della Gemma. Vai al **197**.

199

Decidi che la misteriosa torcia implica poteri con cui è meglio non avere a che fare, così ti avvii lungo la scala a chiocciola senza di essa. Tuttavia lasci aperta la porta, in modo da avere luce il più a lungo possibile.
La scala si snoda all'interno di un'alta struttura cilindrica, che speri sia la Torre della Gemma. I gradini sono larghi poco meno di un metro e lasciano al centro uno spazio vuoto del diametro di tre o quattro metri, da cui puoi vedere fino in fondo.
Non c'è ringhiera per evitare il pericolo di cadute, ma non hai mai sofferto di vertigini e quindi non dai molto peso a questo fatto.
Nel salire noti che fa sempre più freddo. Dopo cinque minuti calcoli di essere arrivato a metà strada, e ti ritrovi a rabbrividire e a stringerti addosso il mantello.
All'improvviso senti uno scricchiolio sopra di te. Sforzando la vista per penetrare nell'oscurità, vedi un'immensa massa di ghiaccio che in apparenza occupa completamente la cima della torre. La massa sembra crescere a vista d'occhio. Lo scricchiolio proviene dalle strutture dell'edificio, gravate dal peso crescente del ghiaccio.
All'improvviso precipita! Un rombo di tuono echeggia nella torre mentre grossi pezzi di neve e ghiaccio piovono nel pozzo centrale.
Sebbene la maggior parte cada nella tromba delle scale, numerosi frammenti rotolano sulla scala nella

tua direzione, come se fossero spinti da una sorta di volontà diabolica. Ti trovi in una posizione molto precaria, con il muro esterno della torre da un lato e uno strapiombo di quindici metri dall'altro.
Pezzi di ghiaccio grossi come un pugno ti rimbalzano addosso mentre altri, ancora più grossi, minacciano di farti cadere. Riuscirai a mantenerti in equilibrio sulla scala e a non farti travolgere da questa valanga innaturale?
Lancia un dado e somma il punteggio ottenuto a quello dell'Agilità. Se il totale è 4 o meno, vai al **61**. Se è 5 o più, vai al **124**.

200

Sei sicuro di aver lanciato il grappino sufficientemente in alto, ma evidentemente l'angolazione era sbagliata, perché non sei riuscito ad agganciarlo alla cima della torre. Il grappino ricade nuovamente al tuo fianco nel cortile deserto, con un fracasso infernale.
Scoraggiato riavvolgi la corda, chiedendoti cosa fare. Quando finalmente ti arriva in mano il grappino, in cima alla corda, scopri con grande sorpresa che gli uncini di ferro sono incrostati di ghiaccio.
Guardi incuriosito verso l'alto e resti a bocca aperta per lo stupore. Sopra di te, in cima alla torre, si è ac-

cumulata una nube scura che si gonfia e ribolle minacciosa.
All'improvviso nella corte fa un freddo intenso che ti mette i brividi.
Senti qualcosa infrangersi al suolo dietro di te; poi il rumore si ripete alla tua sinistra. Girandoti di scatto vedi due chicchi di grandine grossi come ciottoli rimbalzare sul selciato. Prima che tu riesca a guardare in su, un altro chicco di grandine ti colpisce ad una spalla e ti manda a gambe all'aria. Perdi 2 punti di E.V..
Balzando in piedi, vedi grossi chicchi di grandine precipitare dappertutto intorno a te.
Lasci perdere corda e grappino e ti metti a correre per cercare rifugio nel corridoio che ti ha portato nel cortile.
La grandine continua a cadere, colpendoti altre volte prima che tu riesca a ripararti dalla tempesta. Lancia un dado e sottrai il punteggio ottenuto da quello dell'E.V..
Finalmente raggiungi la salvezza nel corridoio buio, da dove osservi l'innaturale tempesta placarsi gradualmente per poi cessare del tutto. Soltanto lo strato di chicchi di grandine che ricopre il cortile sotto la torre ti convince che non si è trattato di un incubo. Senti il bisogno di dimenticare per un po' la missione e riposare. Ti appoggi esausto a una parete del corridoio e ti lasci cadere a terra. Di certo dev'esserci qualche altro modo per raggiungere la cima della Torre della Gemma. Vai al **91**.

201

Ti fai coraggio e affronti l'avversario. I lineamenti dell'assassino vengono momentaneamente stravolti dall'ira, ma egli ritrova ben presto la padronanza di sé e brandisce il pugnale: ma è troppo lento.

La tua spada parte sicura trafiggendo il tuo vile avversario, che scivola lentamente al suolo. Il duello è finito quasi prima di cominciare.
Un tintinnio soffocato ti ricorda la borsa dell'assassino, rotolata al suo fianco. Chiedendoti quale sia il prezzo per l'omicidio di un re, la apri. Con tua grande sorpresa, vedi circa duecento monete d'oro nel sacchetto di morbida pelle.
Infili la borsa nella cintura - in fondo una ricompensa te la meriti, hai salvato la vita al re! - e ti guardi intorno.
A sinistra, nella direzione presa da Kharseron, vedi un ampio corridoio ben illuminato dalla luce gialla delle lanterne.
A destra si apre un corridoio più stretto e buio, male illuminato dalla luce tremula di alcune torce. Secondo i tuoi calcoli, il corridoio di destra porta verso l'esterno del castello, mentre quello di sinistra conduce nel cuore della fortezza. E, come ben sai, conduce anche al potente stregone Kharseron.
Quale devi prendere?
Se vuoi seguire Kharseron a sinistra, vai al **20**. Se decidi di percorrere il corridoio alla tua destra, vai al **192**.

202

All'improvviso gli ammonimenti del vecchio ti ritornano alla mente. Getti via la torcia e ritorni in te, tanto da fracassare la gemma malefica sul pavimento, riducendola in minuti frammenti.

La stanza si riscalda immediatamente. Ti senti calmo e tranquillo, conscio di aver portato a termine la missione.
Da qualche zona all'interno del castello, non molto lontano, si leva un urlo lacerante. In seguito verrai a sapere che si tratta dell'estremo lamento del malvagio mago Kharseron, spirato, a quanto pare, nello stesso momento in cui si è spenta la torcia.
Ti allontani in fretta dal castello, evitando le guardie: è come se fossi protetto da qualche benefico incantesimo.
Al sorgere del nuovo giorno, i portavoce del re rendono noti proclami di grande clemenza. Le tasse vengono immediatamente ridotte e tutte le leggi restrittive emanate nei mesi passati vengono abolite. Non parli a nessuno del tuo ruolo in questa vicenda, ma per il resto della tua vita sarai sorretto dall'orgoglio che può derivare soltanto da un'azione che ha portato benefici a tante persone.

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu. | librogame®

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

time machine

L'ETÀ DEI DINOSAURI	1
LE SORGENTI DEL NILO	2
SULLE NAVI PIRATA	3
SELVAGGIO WEST	4
MISSIONE A VARSAVIA	5

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

detectives club

IL MESSAGGIO DEL MORTO	1
L'ANTIQUARIO	2
MISTER MEZZANOTTE	3
SULL'ISOLA MISTERIOSA	4

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO	1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI	2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA	3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI	4
LE STELLE SCOMPARSE	5

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

I SIGNORI DELLE TENEBRE 1
TRAVERSATA INFERNALE 2
NEGLI ABISSI DI KALTENLAND 3
L'ALTARE DEL SACRIFICIO 4
OMBRE SULLA SABBIA 5
NEL REGNO DEL TERRORE 6
IL CASTELLO DELLA MORTE 7
LA GIUNGLA DEGLI ORRORI 8
L'ANTRO DELLA PAURA 9
LE SEGRETE DI TORGAR 10
I PRIGIONIERI DEL TEMPO 11
SCONTRO MORTALE 12

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO 1
LA CITTÀ PROIBITA 2
IL CANCELLO DELL'OMBRA 3
LA GUERRA DEI MAGHI 4
serie conclusa

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo . . .

alla corte di re artù

IL CASTELLO DI TENEBRA 1
CACCIA AL DRAGO 2
NEL REGNO DEI MORTI 3

VIAGGIO NEL TERRORE	4
IL REGNO DELL'ORRORE	5
IL REGNO DEL CAOS	6

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

horror classic

IL CONTE DRACULA	1
FRANKENSTEIN	2

serie conclusa

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA	1
ALLA CORTE DI MINOSSE	2
IL RITORNO	3

serie conclusa

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo . . .

oltre l'incubo

IL REGNO DELL'OMBRA	1
NEL VORTICE DEL TEMPO	2

serie conclusa

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!

sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB	1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO	2
IL CASO MILVERTON	3

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

dimensione avventura

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

advanced D&D

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

misteri d'oriente

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

sortilegio

LE COLLINE INFERNALI 1
LA CITTÀ DEI MISTERI 2
I SETTE SERPENTI 3
LA CORONA DEI RE 4

serie conclusa

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

Guerrieri della strada

VIAGGIO DISPERATO 1
AGGUATO IN MONTAGNA 2

Un librogame da giocare da soli, *o in due, o in tre, o in quattro:* una novità assoluta, un tuffo senza fine nell'avventura . . .

blood sword

I LABIRINTI DI KRARTH 1

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

realtà & fantasia

INTRIGO IN FM 1
TRANCE 2
L'ISOLA DEI MISTERI 3

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei librogame®*, se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* librogame® *in libreria, se hai trovato degli errori . . . insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.

via San Francesco, 62

34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

La mia serie preferita è:

1. ....

2. ....

3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo **librogame®**

SI NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

NEL CASTELLO DI QUARRAS

Un'avventura mozzafiato basata sul *role-playing game* che dall'America ha conquistato tutto il mondo: ormai un vero e proprio mito per gli appassionati e il grande pubblico.

In questo libro il protagonista sei tu. I malefici poteri del mago Kharseron esercitano sul re di Quarras i loro influssi negativi: tasse ingiuste, una politica sanguinaria e crudele, misteriose sparizioni, incertezza e paura tra la gente . . . forse la causa di tutto ciò è la misteriosa Gemma di Illystia, custodita nella torre più alta del castello. Solo un ladro esperto come te può metter fine a questa situazione.

È un librogame: il protagonista sei tu. Lo leggi come un libro, lo giochi come un gioco, lo vivi come un'avventura.

copertina illustrata da Jeff Easley

ISBN 88-7068-164-5

70681645

L. 8.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu